N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

156
FÉVRIER
2004





colin mcrae rally 04

race driver 2

Dossiers : Les mystères de la 3D - Consoles et PC : Les liaisons dangereuses

Tests : Afrika Korps vs Desert Rats, Legacy of Kain : Defiance, Etherlords II, Gothic II, X2 The Threat











NUMÉRO 156 • FÉVRIER 2004 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 6,40 € • CH 11 FS • ALG 500 DA
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 6,40 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 6,40 € • TOM 1600 F CFP

AFRIKA KORPS VS DESERT RATS • LEGACY OF KAIN : DEFIANCE • ETHERLORDS II joystick 156 FÉVRIER 2004 • 5,90 €

Sommaire

156 FÉVRIER 2004

COUVERTURE
© Codemasters

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
SIÈGE SOCIAL : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
PRÉSIDENTE DIRECTRICE GÉNÉRALE ET REPRÉSENTANTE LÉGALE : Saghi Zaïmi
DIRECTRICE GÉNÉRALE – FINANCES ET ADMINISTRATION : Jane Wray
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : Future Holdings Limited 2002
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR D'ÉDITION : Xavier Levy
DIRECTRICE MARKETING & COMMERCIAL : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
RÉDACTEUR EN CHEF : Arnaud « Caféine » Chaudron
CHEFS DE RUBRIQUES : Cyril « Cyd » Dupont, Sébastien « Bishop » Finot
CHEF DE RUBRIQUE NEWS : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie « Rustine » Prétot
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Érica « Mélusine » Denzler
CORRECTEUR PHOTOS : Stéphane Leclercq

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mathieu « Blutch » Ghorbani, Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Lâm Hua, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Patrick Leclercq, Julien « Gollum » Chièze, Sébastien Lenoël (maquettiste), Viviane Fitas, Maya Quiza (SR)

PUBLICITÉ
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Jérôme Adam
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ : Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
CHEF DE PUBLICITÉ : Sidonie Collet 01 41 27 44 89
CHEF DE PUBLICITÉ : Nicolas Letier-Lacaze 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00

ABONNEMENTS
ABONNEMENTS FRANCE AU : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 39,90 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
VENTE AU NUMÉRO Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
CENTRE SERVEUR : Nudge

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Chargé de fabrication: Guillaume Launay

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Thibault Béchet
Chef de produit Vente au Numéro : Olivier Riva
Responsable Trafic : Maguy Edouard

IMPRIMÉ PAR : Brodard Graphique membre de E2G - ZI - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers et la Galiote-Prenant
DISTRIBUTION : Transport Presse

Ce numéro contient un CD AOL jeté sur la couverture. Il comprend également deux CD-ROM gratuits ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages, placés sur la couverture et qui ne peuvent être vendus séparément.

Commission paritaire N° 0305 K 83973.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 5,90 euros
Date de parution : fin décembre
Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTROLE ECRITS SPECIALISES 2002

the future network — Media with passion

LE PARADIS A SON TUEUR

SUR TERRE JE M'APPELAIS DANIEL GARNER

IL M'A CONDAMNÉ À LE SERVIR, QUELQUE PART ENTRE LE CIEL ET L'ENFER.

J'Y AI PERDU MA FOI, MAIS TROUVÉ UN NOUVEAU NOM.

MAINTENANT, LES ANGES PRIENT POUR MON AIDE.

24 Niveaux Solo

Multiplayer Hardcore

Moteur physique avancé

"Sans aucun doute le plus gros hit de 2004. Painkiller est sur le point de réinventer le FPS"

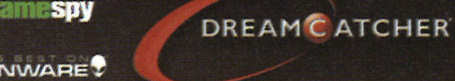
GameChronicles.com

MARS 2004
















PAINKILLER™
PAINKILLERGAME.COM

SommairE Cd-rom

#156

Joystick N°156

DÉTAIL DU CD-ROM

En février, il faut croire que même les développeurs hibernent. L'actualité du moment est plus que congelée et il a fallu retourner le Net pour trouver de quoi vous faire patienter jusqu'à une saison plus propice aux joueurs. Mission accomplie : Spellforce vous entraîne dans un monde qui sent bon l'héroïc-fantasy, Les Chevaliers de Baphomet 3 vous réconcilie avec les énigmes des jeux d'aventure et Massive Assault tente de vous transformer en parfait stratège sur un champ de bataille futuriste. Quant à Unreal II XMP, c'est le gros mod du mois et il est disséqué dans la rubrique Réseau. Voici un jeu qui prouve qu'il n'est jamais trop tard pour sortir un mode multijoueur, même un an après sa commercialisation. Quelle bande de blagueurs chez Epic...

Tbf

DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 9.0b.

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. En revanche, les démos proposées sur le CD 1 demandent un PC puissant avec une fréquence de 1 Ghz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD octuple vitesse et une carte 3D de 2e génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur la nouvelle interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Une fenêtre téléchargement apparaît comme lorsque vous téléchargez un fichier. Pas de souci, vous n'avez qu'à cliquer sur Ouvrir pour lancer l'exécutable ou sur Sauver pour sauvegarder le fichier sur votre disque dur. Mention spéciale aux fonds d'écran où il faut cliquer sur Plein Ecran au lieu de Lancer. Votre navigateur préféré affiche alors l'image tant convoitée. Faites un clic droit sur l'image, puis Etablir en tant que papier peint pour en faire votre fond d'écran actuel ou Enregistrer l'image sous pour la sauvegarder sur votre disque dur.
ATTENTION : Suite à un bug super vicieux, il y a un temps d'attente de 30 à 60 secondes quand vous appuyez sur Lancer pour les démos. Désolé pour le problème.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés.
La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \UTILITAIRES du CD 2. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.



Les démos

Répertoire \DEMOS



Spellforce

Genre : Stratégie Temps Réel
Développeur : Phenomic
Éditeur/Distributeur : Jowood
Site Internet : http://spellforce.jowood.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte 3D 32 Mo, DirectX 9.0a
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,8 GHz, 512 Mo de RAM, Carte 3D 64 Mo, DirectX 9.0a

En résumé

Spellforce est un mélange réussi de deux catégories : le jeu de rôle et le jeu de stratégie temps réel. Ce n'est pas la première fois que l'expérience de fusion a été tentée : les plus aventureux des joueurs se souviennent, sans doute, de Kingdom Under Fire qui ne s'en tirait dans aucun des deux domaines. Ici, on dirige un avatar, que l'on peut customiser à loisir lors de sa création en début de partie. Puis, avec l'expérience gagnée sur les champs de bataille, on lui choisit des compétences spéciales sans oublier de l'équiper le mieux possible. En trouvant des runes, vous pouvez invoquer des héros particuliers qui pourront également être équipés, mais qui ne gagneront pas d'expérience. Enfin, vous pouvez construire une petite base avec des plans, et bâtir une armée en piochant dans les six races du jeu : les humains, les orcs, les elfes, les nains, les elfes noirs et les trolls. La démo contient un niveau tutorial, un niveau de campagne solo et une carte multijoueur pour s'étriper à deux. Vous pouvez profiter de cette dernière en réseau local ou via Internet.

Touches

Tout se fait à la souris et vous est expliqué dans le tutorial. Au pire, vous pouvez vous tromper de bouton pour effectuer une action, mais il faut vraiment le faire exprès.



Unreal II XMP

Genre : Jeu d'action en équipe
Développeur : Legend Entertainment
Éditeur : Epic Megagames
Distributeur : Atari
Site Internet : www.unreal2.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 733 MHz, 256 Mo de RAM, Carte 3D 32 Mo, DirectX 8.1, Carte Son 16 bits
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,2 GHz, 384 Mo de RAM, Carte 3D 64 Mo, DirectX 8.1, Carte Son EAX Advanced HD

En résumé

Encore un jeu quasiment gratos sur le CD Joystick, bande de veinards. Bon, j'ai dit presque hein ? Il vous faut quand même trouver le CD Play d'Unreal II pour l'installer. Notez bien qu'aucun CD ne vous est demandé après l'installation, ni en cours de partie. XMP est un jeu par équipe dans lequel vous devez capturer des artefacts. Trois classes de personnages sont disponibles : Ranger, Tech et Gunner. Vous pouvez piloter des véhicules et conquérir de nouveaux territoires si l'envie vous en prend. Bien évidemment, les parties sont plus intéressantes si une dizaine de joueurs sont dans le coin. Le tout rappelle furieusement Tribes 2, ce qui est plutôt bon signe.





Touches

Bien sûr, les touches par défaut sont modifiables dans le menu Option › Ctrl

ZQSD	pour déplacer votre personnage
ESPACE	pour sauter
C ou CTRL	pour s'accroupir
SHIFT	pour courir
F	pour utiliser
BG Souris	pour le tir principal
BD Souris	pour le tir secondaire
R	pour recharger l'arme courante
F3	pour changer de classe
F4	pour changer d'équipe
F11	pour changer la caméra à bord d'un véhicule
T	pour parler
Y	pour parler à son équipe



Les démos

Répertoire \DEMOS

Massive Assault

Genre : Stratégie Tour par Tour
Développeur : Wargaming.Net
Éditeur/Distributeur : Nobilis
Site Internet : www.massiveassault.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 600 MHz, 256 Mo de RAM, Carte 3D 32 Mo, DirectX 8.1

En résumé

Si vous êtes un poil maso, et si vous aimez les jeux qui vous résistent, vous devez, sans doute, avoir acheté Massive Assault récemment. L'intelligence artificielle étant trop bien réglée, vous avez sans doute sacrifié des heures de sommeil pour le finir. Si vous êtes, en revanche, un joueur normalement constitué, vous avez abandonné tout espoir

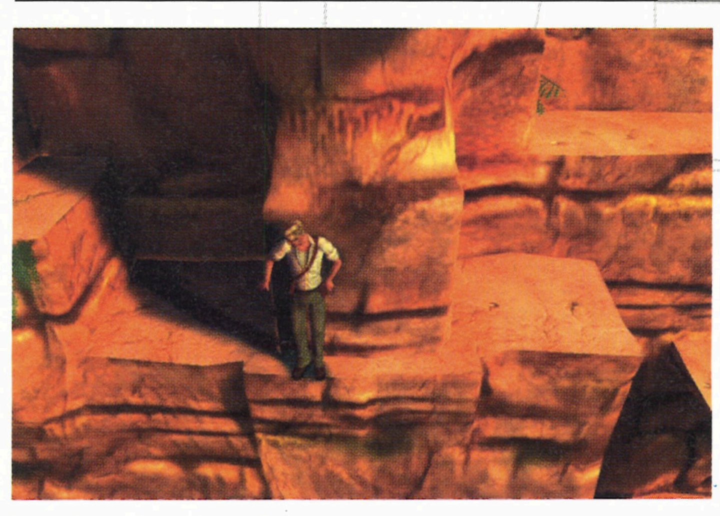


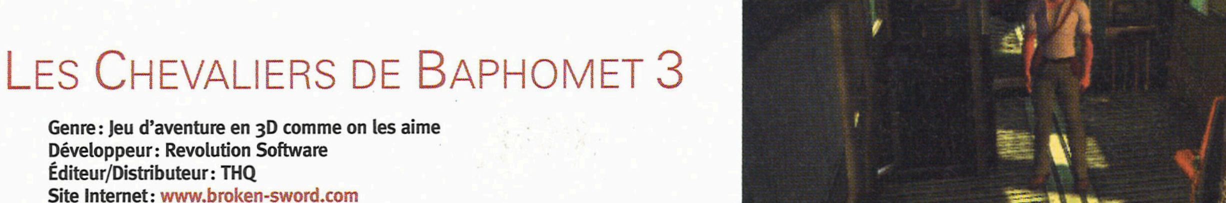


de finir la campagne. Réjouissez-vous car les développeurs ont ajouté des modes de difficulté plus abordables, en décembre dernier, et cette démo vous permet d'apprécier les changements. Ce titre rappelle un peu Battle Isle dans le déroulement des parties et dispose, désormais, du bouton le plus pratique du monde, le « Retour Arrière » pour annuler l'action précédente en cas de choix désastreux. En plus de cinq missions d'entraînement et de trois scénarios, la démo propose de visualiser quatre replays de batailles passées et vous donne accès à la campagne solo sur une planète.

Touches

Vous avez uniquement besoin d'une souris deux boutons et d'un cerveau en bonne condition pour jouer. Consultez les cartes du tutorial pour apprendre les règles de déplacement et d'attaque.





Les Chevaliers de Baphomet 3

Genre : Jeu d'aventure en 3D comme on les aime
Développeur : Revolution Software
Éditeur/Distributeur : THQ
Site Internet : www.broken-sword.com
Config minimum : CPU 750 MHz, 128 Mo de RAM, Carte 3D 64 Mo, DirectX 8.1

En résumé

Ce troisième épisode des aventures de George Stobbart et Nicole Collard est à conseiller aux joueurs qui aiment parcourir la planète : le Congo, la France, l'Égypte ou encore la République Tchèque sont au menu. Nos intrépides héros ne semblent pas souffrir du décalage horaire et avalent les kilomètres tout en conservant assez de matière grise pour résoudre les énigmes. Une fois de plus, ils découvrent un complot mettant en scène la secte des Chevaliers de Baphomet que vous pensiez avoir détruite à la fin du premier épisode. Le début de la campagne solo au Congo vous est proposé avec la démo. Vous découvrirez dans le lot une phase plate-forme que l'on retrouve assez souvent tout au long de l'aventure. Idéal pour vous changer les idées.

Touches

La combinaison des quatre touches pour maîtriser l'interface, en bas, à droite de l'écran, est Z Q S D. Vous devez également utiliser les touches fléchées pour diriger le personnage à l'écran.

«CE QUI NE ME TUE PAS ME RENDS PLUS FORT.» NIETZSCHE

CONAN®

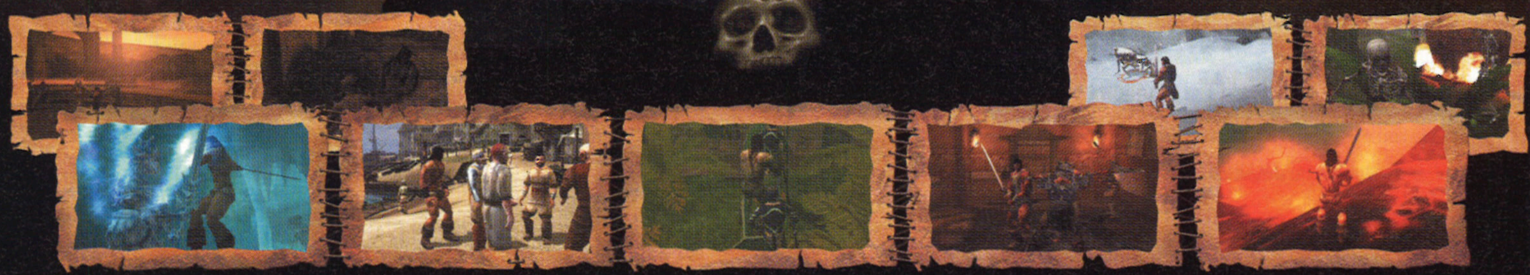
PLAYGUIDE
«C'est donc un jeu soigné et fidèle à l'univers de Conan et des films, avec moult références et quelques musiques désormais célèbres» Décembre/Janvier 2003/2004

100% XBOX
«Le jeu laisse la part belle à l'action: on doit affronter un nombre incalculable de monstres» Décembre 2003

PLAYSTATION 2 MAGAZINE
«Le jeu s'articule autour de nombreux combats et d'égnimes» Novembre 2003

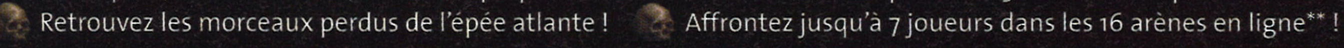
DISPONIBLE EN FEVRIER 2004*

WWW.CONANGAME.COM



PRENEZ PART À LA PLUS GRANDE DES AVENTURES DANS L'UNIVERS DE CONAN, EN INCARNANT LE PLUS CÉLÈBRE HÉROS DE TOUTE L'HYBORÉE !

Menez à bien la quête qui entraînera Conan dans cinq régions d'Hyborée, des steppes glacées de Cimmérie aux jungles humides de Dafar ! Venez à bout des 10 boss ! Développez votre habilité au combat en maniant les 16 épées, haches et masses d'armes proposées et en faisant votre choix parmi les 50 « combos » possibles ! Retrouvez les morceaux perdus de l'épée atlante ! Affrontez jusqu'à 7 joueurs dans les 16 arènes en ligne** !











NINTENDO GAMECUBE









* Disponible en fevrier 2004 pour Xbox™ et PC CD-Rom. Disponible en mars 2004 pour PlayStation®2 et Nintendo GameCube. | **Online pour PC et Xbox™ Live™ / Screenshots: PC et Xbox.



Les autres fichiers

LA SECTION AUDIO

Répertoire \AUDIO
Pas de logiciels Audio ce mois-ci

LA SECTION INTERNET

Répertoire \INTERNET

40tude Dialog 2.0.10.1	4d2b33.exe
AM-Deadlink 1.42	dlsetup.exe
BORGChat 0.4.0	BORGChat-Inst.exe
Kquery 4.0	Kquery4installer175062.exe

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES

Shell Enhancer 1.0	ShellEnhancer_1.0_Beta_Setup.exe
X-Setup Pro 6.5.100	dcXSP-Setup-EN.exe

LA SECTION DRIVERS

ATI Catalyst 3.10 Win 98/Me	wme-7-962-031202m1-012924c.exe
ATI Catalyst 3.10 Win 2K/XP	wxp-w2k-7-962-031202m1-012924c.exe
ATI Omega Drivers Win 2K/XP	rad_w2kxp_omega_2504.exe
Nvidia ForceWare 53.03 Win 2K/XP	53.03_winxp2k_international_whql.exe
Nvidia ForceWare 53.04 Win 98/Me	53.04_win9x_international.exe

LA SECTION JEUX

Répertoire \JEUX

Unreal II XMP	u2xmp_6497_usa.exe

LA SECTION PATCHS

Patch 2.0.0a pour America's Army	aao_patch_200to200a.exe
Patch 1.02 pour C&C Generals : ZH	generalszh-102-french.exe
Patch 1.0.190 pour Massive Assault	ma_fr_patch_1.0.190.exe
Patch 1.051 pour Raven Shield	rvspatch_1.0_to_1.51_fra.exe
Patch 1.05 pour Spellforce	spellforce_patch_v105.exe
Patch 1.1 pour Trackmania	trackmania_update1_setup.exe
Patch 1.042 pour Tron 2.0	tron-update_v1x042ixp.exe
Patch 1.13b pour Warcraft III : ROC	war3roc_113b_francais.exe
Patch 1.13b pour Warcraft III : TFT	war3tft_113b_francais.exe
Patch 1.1 pour War of the Ring	warofthering_update_fr_10_11.exe

LA SECTION WALLPAPERS

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse.
En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu.
Alors, pensez-y !

LE CONTENU DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. En raison des versions non définitives de certaines démos, quelques incompatibilités avec certaines configurations peuvent subsister. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou des revenus, ou des dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

patches

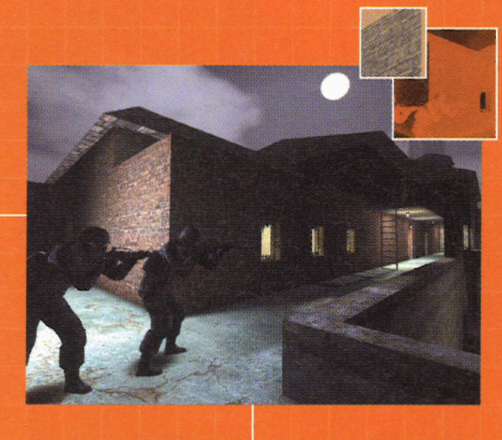
par Tbf

Rappelez-vous cet été, on était écrasé pas la chaleur, on périssait sur place en se liquéfiant comme un glaçon sur une plaque vitrocéramique. Et bah, je regrette maintenant. Parce que là, il fait juste trop froid pour moi. C'est donc le moment de profiter du courant d'air délicieusement chaud qui sort de votre PC. En jouant sur le Net, vous verrez que vous n'êtes pas le seul à apprécier le confort douillet de la pièce qui héberge votre machine.

Raven Shield

_ Patch 1.51 _

Toujours pas d'Athena Sword à l'horizon, mais les développeurs continuent quand même d'améliorer le titre au fil des mois. Cette mise à jour règle un problème de protection avec les lecteurs de CD virtuels. Eh oui, les éditeurs n'aiment pas que ce genre de soft soit en mémoire lors du chargement d'une partie et font tout pour les bloquer. Les vidéos d'intro de Raven Shield sont dorénavant beaucoup plus discrètes, en particulier quand on rejoint une partie multijoueur via Ubi.com, Gamespy ou All Seeing Eye. Enfin, la clé CD stockée dans la base de registre est maintenant cryptée afin d'éviter qu'une personne malveillante ne vous la vole.





Massive Assault

_ Patch 1.0.190 _

O.K., le jeu était un poil trop difficile à sa sortie, les développeurs l'avouent en regardant leurs pieds et en sifflotant d'un air gêné. Ce patch vous permet donc de choisir le mode de difficulté entre Facile, Intermédiaire ou Difficile, histoire de pouvoir enfin finir la campagne. Une fonction « Retour Arrière » fait également son apparition, très pratique quand vous venez de vous rendre compte que vos unités ne regardent pas dans la bonne direction. Enfin, le moteur graphique a été un poil optimisé ce qui est toujours agréable.





Warcraft III

_ Patch 1.13 b _

Là aussi, on a affaire à un habitué de la rubrique. Blizzard continue d'équilibrer son bébé qui s'est vendu par wagons de par le monde depuis sa sortie. On a donc droit à des modifications sur les races et les objets magiques, histoire de bien vous faire comprendre que vous n'avez plus d'excuses pour justifier votre dernière défaite sur Battle.net. Comme dans Diablo II, il est maintenant possible d'ajouter une adresse e-mail pour retrouver votre mot de passe et surtout rester en contact avec d'autres joueurs ou votre clan, même si vous n'êtes pas connectés. Si vous avez constaté des problèmes avec cette mise à jour, soyez rassuré car les développeurs détaillent quelques problèmes apparus avec la 1.13 dans le fichier readme et qui seront tous corrigés dans la version suivante, la 1.14 oui, bravo, vous avez été perspicace sur ce coup-là !

Spellforce

_ Patch 1.05_



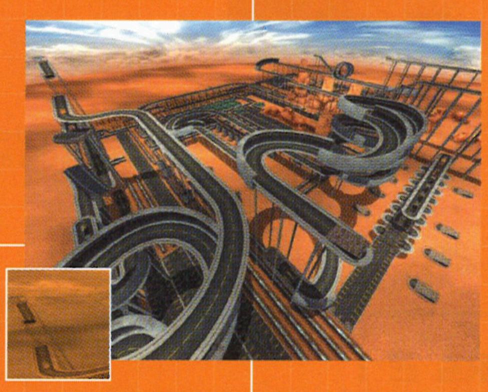
En attendant l'arrivée de nouveaux modes multijoueurs avec la sortie de l'extension, cette mise à jour règle pas mal de problèmes bien énervants. Les vieilles photos d'écran ne sont plus effacées par des nouvelles par exemple ou encore, le héros n'est plus attaqué par ses propres archers mis en mode Suivre et en vue 3e personne. Pour ceux qui ne parvenaient pas à atteindre le niveau 12 avec le héros, rassurez-vous, ce n'était qu'un vilain bug qui est maintenant corrigé. Enfin la touche F9 permet d'effectuer un chargement rapide et les runes de héros sont colorées selon le type de ce dernier, histoire d'éviter les malentendus.



America's Army

_ Patch 2.0.0 a_

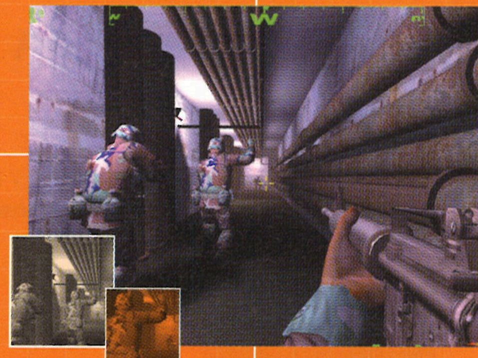
Malgré son nom indiquant clairement une propagande pour une nation armée bien précise, ce titre mérite toute votre attention car il est totalement gratuit.
Le système de points d'honneur, donnant rapidement accès à des serveurs réservés à l'élite, vous permet d'éviter les gros lourds qui perdent systématiquement des points en s'essayant au Team Kill (tir sur des coéquipiers).
Cette version « petit a » met à jour les pages web pour se créer un compte, le lien pour rejoindre le serveur IRC officiel et les crédits des nombreux militaires ayant participé à la création de ce titre.
Il rajoute également des icones vous permettant d'identifier les différents types de serveurs (officiel, pas officiel, punkbuster activé, entraînement).

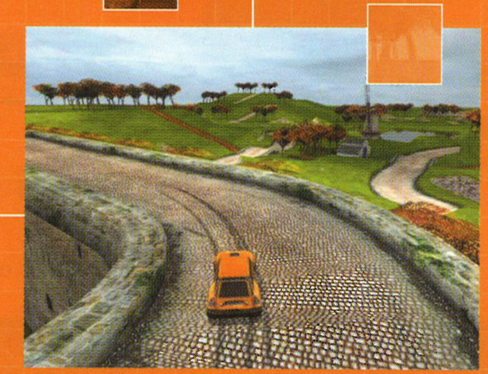


Trackmania

_ Patch 1.1_

La communauté autour de ce titre me fait penser qu'un successeur à 4D Sports Driving était attendu par de nombreux fans. Avec cette mise à jour, les derniers problèmes de compatibilité, que ce soit au niveau graphique ou sonore, ont été résolus. Au rayon des bonnes idées, il est dorénavant possible d'acheter les blocs de route par 10 dans les menus avec la touche ALT ce qui nous simplifie la vie pour les grands circuits. Une touche permet de cacher la voiture fantôme en cours de course ce qui évite d'être déconcentré dans les passages compliqués. Enfin les problèmes de médailles ont été corrigés et pour le gars qui a tenté de finir le puzzle G3 pendant une semaine, j'ai le malheur de lui annoncer qu'il y avait un bug sur ce dernier et que le patch 1.1 règle le problème.






J. Walter Thompson - Photodisc / Gettyimages

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Blutch, Fumble, Gruth,
C_Wiz : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Tbf : emmanuel.bezy@futurenet.fr
Faskil : jean.christohpe.detrain@futurenet.fr

COURRIER

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres qui nous parviennent. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité du vôtre avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, etc.

Script Kiddie

C'est quoi ce PHP dont on nous rabâche les oreilles partout sur Internet ?

Clément DC

La définition officielle est : « PHP est un acronyme récursif qui signifie Hypertext Preprocessor. C'est un langage de script HTML, exécuté côté serveur. L'essentiel de sa syntaxe est emprunté aux langages C, Java et Perl, avec des améliorations spécifiques. L'objet de ce langage est de permettre aux développeurs Web d'écrire des pages dynamiques rapidement. » Ça ne vous éclaire pas plus ? Pour simplifier (les puristes me pardonneront les à-peu-près), c'est un langage de programmation qui permet de faire des pages Web dont le contenu peut changer à chaque visite de l'internaute, sans intervention du webmaster. Vous pourrez trouver plein d'informations sur www.php.net ou sur www.php-france.com.

Parce que

Pourquoi ne pas mettre un calendrier des sorties ?

Valentin T.

Au moment où vous lisez votre Joystick, nous avons presque fini d'écrire le suivant (oui, nous aussi on trouve que ça va trop vite). Du coup, si nous mettons un calendrier des sorties, il aura au mieux un mois de retard, voire un mois et demi. Dramatique. Bon, O.K., la vraie raison c'est que c'est super lourd à faire un calendrier comme ça. Pire : c'est faux. Les éditeurs nous changent déjà les dates de sorties des titres en tests sur chaque numéro, alors un calendrier complet sur un an (pour faire simple), bonjour le cauchemar.

Boulot à plein temps

Je cherche une revue, un site ou un bouquin qui traite de la conception des jeux vidéo : qui fait quoi, avec quels outils, combien de personnes travaillent sur un projet, sur quelle durée, avec quel budget, comment naissent les vocations, quelles sont les filières les plus adaptées ?

frinuSSo//

Vous trouverez des réponses ou des pistes sur le site www.jiraf.org, qui s'intéresse à tous les acteurs de la création de jeux vidéo en France. Si les liens et articles proposés ne vous donnent pas entièrement satisfaction, vous pouvez également tenter leur forum qui grouille de gens très informés.

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 - 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01.41.34.87.75
- Propositions de programmes, images, maps etc… à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurenet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Mise à l'index

Dans le temps, on trouvait sur votre CD un fichier Excel indexant les tests. C'était très pratique (merci à son auteur qui m'a évité bien des recherches fastidieuses). Ne pourriez-vous pas prendre le relais et nous offrir un tel fichier chaque mois ? Alias devait être adapté en jeu vidéo, pourtant je n'ai rien vu passer dans Joystick. Des nouvelles ?

Pierre & Sophie

L'idée a un certain succès au sein de la rédaction. Le temps de trouver ~~une victime~~ un volontaire, de rattraper le retard pris dans la mise à jour, et on va tenter de vous glisser cette liste dans un coin. Pour Alias, le jeu a été repoussé à avril 2004, tous supports confondus.

Ramage au décollage

Je me demandais si Doom 3 et Half-Life 2 pouvaient turbiner à fond sur un Celeron 533 avec une Geforce 3. Il semble qu'ils soient aussi prévus sur X-Box, alors pourquoi conduire une Ferrari quand ça va aussi vite qu'avec un Solex.

Olivier T. Zoo

Turbiner (verbe intransitif) : Faire passer dans une turbine. [familier] Travailler avec ardeur. Au vu de cette définition, on peut effectivement dire qu'un Celeron 533 devra plus que turbiner pour afficher les milliers de polygones de ces deux jeux aux moteurs graphiques détonnants. Bien que la carte graphique soit correcte, cette configuration sera sûrement trop faible pour les faire tourner avec un niveau de détail intéressant. La version Xbox sera quant à elle sûrement amputée d'un paquet de fonctions graphiques avancées (sans oublier la résolution limitée au 640x480).

Jeu dit non

Je vous écris pour vous faire part d'une suggestion : pour que les lecteurs s'amusent encore plus en vous lisant, vous devriez faire une rubrique dans laquelle ils pourraient envoyer des photos d'écran, avec le jeu du mois pour le gagnant. Ce n'est pas une bonne idée ?

Nakhaz

Une partie de moi me supplie de vous dire que c'est effectivement une bonne idée. Mais l'autre partie, celle qui a conscience que le dépouillement des milliers de photos d'écran tous les mois sera pour sa pomme, celle-là crie encore plus fort que non. Si cette pratique fort courue sur le Web connaît un certain succès, elle est très difficilement transposable sur un magazine. En plus, j'ai jamais aimé vidéo-gag. Alors imaginez photo-d'écran-préparée-gag…

Où peut-on acheter ou commander les PC Joystick ?

Des lecteurs

Vous les trouverez dans les magasins Leclerc exclusivement. Si vous n'en avez pas à proximité et que vous souhaitez vraiment en acheter un, envoyez un mail à Caféine, il vous trouvera une solution. (ndCaf : merci vieux, c'est cool de veiller à ce que je ne manque pas de mails...).

En quête d'intérêt public

Cela fait déjà quelques numéros que je constate que certaines news sont ouvertement diffamatoires à l'encontre de la communauté scientifique. Dans le numéro 155, je prends pour exemple la news intitulée « sniffer, c'est rigolo » (déjà, félicitations pour un titre d'une telle finesse), cette news apporte quoi à vos lecteurs ? Rien. À part meubler minablement un bout de page qui a réchappé à la publicité [...]. Peut-être s'agit-il d'une pâle tentative humoristique, auquel cas c'est bien raté. À l'heure où les budgets de la recherche se réduisent comme peau de chagrin, où les institutions de recherche publiques réduisent leurs effectifs, où la plupart des laboratoires sont contraints chaque année de bloquer leur recherche en octobre car il n'y a pas assez de budget de fonctionnement [...].

Guns

Figurez vous que justement, devant toutes ces terribles considérations scientifico-économiques, nous sommes choqués de voir que ces précieux deniers publics (et privés) sont utilisés pour des recherches dont l'intérêt nous dépasse effectivement. Cela nous navre également de voir que les chercheurs sont obligés de recourir à des shows télé pour trouver les moyens de guérir certaines maladies. C'est pourquoi, devant la recherche du Yeti (Joy 151), les résultats de tirage de chèvre sur différentes surfaces (Joy 153) ou les raisons de l'émiettage des cookies (Joy 153 toujours), nous préférons rire que pleurer. On va aussi investir un peu dans les labos qui bossent sur ce syndrome handicapant qu'est l'absence de détection de second degré.

Calendretard

Les retards dans les jeux deviennent pires que la SNCF : j'en ai marre d'attendre Half-Life 2, une vraie suite à Fallout 2, Doom3, Far Cry, etc. Tout ce qu'on voit venir, c'est des arguments marketing. Pourquoi est-ce qu'éditeurs et développeurs ne donnent pas une date et s'y tiennent, même si elle est très loin dans le temps ?

only@neo

Contrairement à ce qu'une légende urbaine laisse penser, c'est exactement ce qu'ils font. Prenez Stalker par exemple : ça doit faire un an qu'on sait qu'il sortira vers mi-2004 (le jour exact se définit généralement dans les deux mois avant que le jeu soit en rayon). Admettons maintenant qu'ils rencontrent un bug particulièrement sévère, qui fait planter le jeu sur la moitié des PC. Que faire ? Tenir la date et sortir un jeu buggé jusqu'à l'os qui va se faire atomiser par la presse dans le monde entier ? Embaucher plus de gens pour finir d'achever un budget qui est généralement explosé ? Ou plus simplement reculer la date de sortie prévue initialement pour sortir un truc qui tient la route et tenter de ne pas flinguer la réputation de sa boîte ? Bien sûr, il est toujours rageant de devoir attendre des mois supplémentaires un jeu qui devait sortir demain. Mais c'est parfois un mal nécessaire pour qu'il soit réussi (et c'est d'autant plus honteux quand il est raté). Ces explications très sérieuses ne SONT PAS applicables aux feignasses qui boivent des coups au lieu de nous terminer Duke Nukem Forever. Alors lui, s'il est juste « moyen », j'ose même pas imaginer le châtiment. Accessoirement, je ne parle pas non plus des boîtes qui se plantent complètement sur leur planning grâce à une sous-estimation de ouf guedin de la charge de travail réelle. Hé oui, ça arrive aussi...

La vie en rose

J'aimerais savoir où trouver un magnifique clavier rose comme celui qui figure sur la photo du magazine de novembre, page 172 et intitulé « avec un clavier Hello Kitty, on gagne encore en «leetness» (c'est quoi au fait ?) ». De plus, j'ai vu je ne sais plus où qu'une société nommée «Elecom» faisait des souris de toutes les couleurs dont une rose. J'aimerais également savoir où cela peut se trouver (oui j'aime le rose).

Julie N.

Un des meilleurs sites pour acheter du matériel Hello Kitty reste www.dreamkitty.com. Vous y trouverez par exemple un superbe kit clavier, souris/tapis de souris et haut-parleurs. Atomic vous conseille également le hub USB, il vient de s'en acheter deux pour son PC à la maison. La société Elecom (www.elecom.eu.com) vend effectivement des souris roses, dont les formes gracieuses sont une ode intemporelle au bon goût. Enfin « leetness » est l'adjectif de « leet », qui est une déformation de « élite » qui a littéralement la même signification qu'en français. Dans le milieu du jeu online, un « leet player » est un joueur talentueux, et le « leetness » son talent. Vous l'aurez compris, ça ne se traduit pas en fait.

Besoin matériel

Pourquoi ne pas rajouter les volants, alimentations, ventilateurs, boîtiers, joypads, kits d'enceintes, graveurs, sapins de noël USB, casques, microphones, imprimantes, scanners,..., dans le Top Hard ?

Des lecteurs

Honnêtement, il sort combien de kits d'enceintes par mois ? Combien de boîtiers ? Combien de joypads ? Combien de marins, combien de capitaines ? Quelles pointures ? Vous imaginez le boulot que ça représente de tout tester et d'écrire des articles intéressants sur le sujet (enfin, je dis ça, c'est surtout pour C_Wiz et Caféine hein, moi je bulle discrètement dans mon coin). D'autant que les différences d'un joypad à un autre, par exemple, sont souvent subtiles, voire inexistantes. C'est aussi à ça que sert le Quoi de Neuf : vous présenter un de ces produits qui sort du rang par son rapport qualité/prix (ou éventuellement défaut/prix) (ou pas vu/pas pris). Accessoirement (et ça c'est déjà moins une excuse de feignant), on n'a juste pas la place. Autant se concentrer sur les trucs importants.

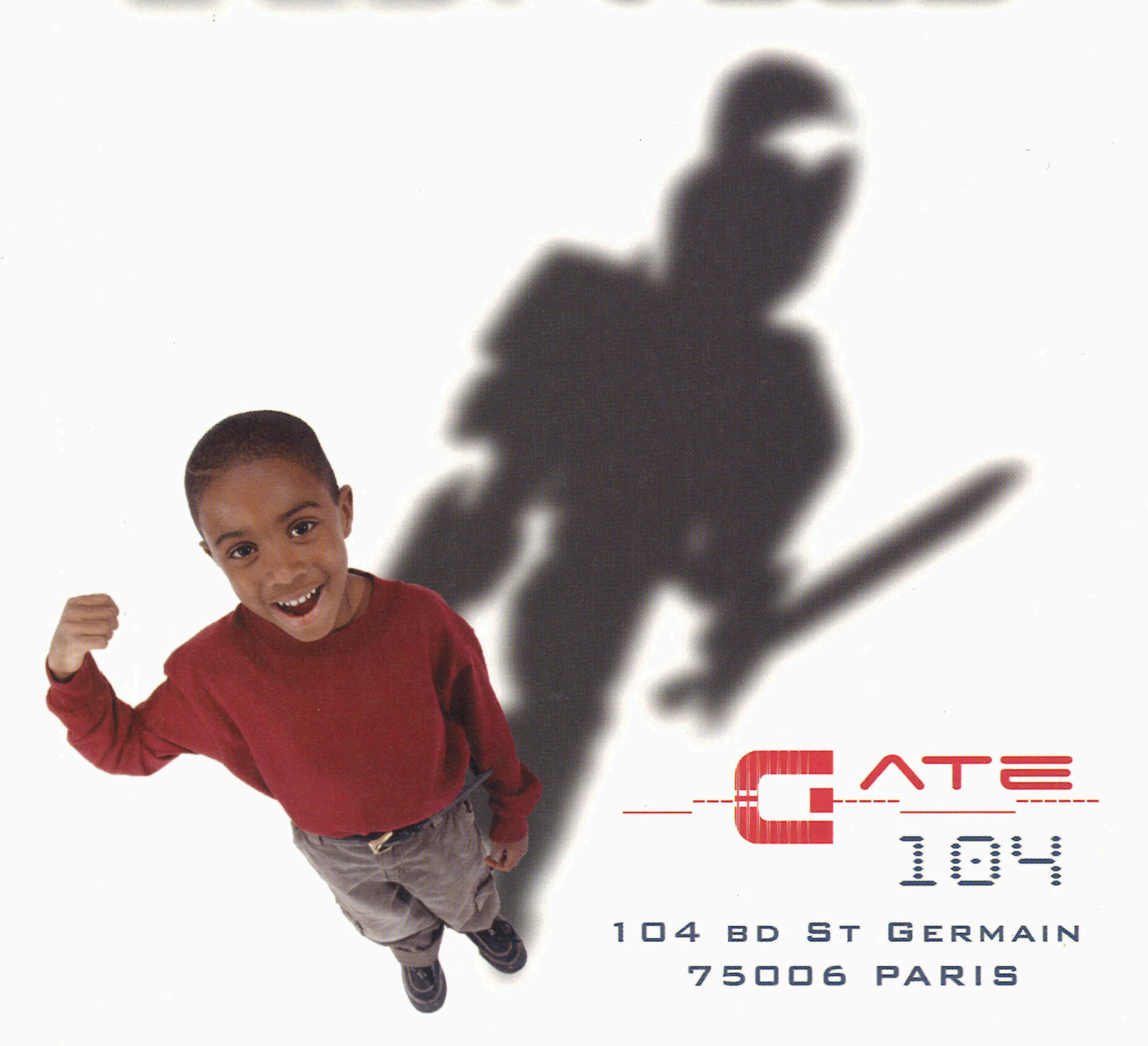
Arlésiennes

Dites, vous ne pourriez pas nous faire un bilan de tout ce que vous savez sur World of Warcraft ? Où est-ce qu'on en est avec Half-Life 2 et Doom 3 ? Et Duke Nukem ? Forever dans l'oubli ? Et pour finir, à quand un Diablo III ?

ptitpoiscarotte

Concernant World of Warcraft, rien de nouveau depuis les news régulières de Cyd sur le sujet dans la rubrique Net News. On attend sagement le beta-test qui ne devrait plus tarder. On a parié entre nous qu'Half-Life 2 sortirait le premier avril (c'est un jeudi en plus). Sauf Caf qui penche pour du septembre 2004, pour rire. Doom 3 est quant à lui prévu pour le mois de mai. Vous je ne sais pas, mais nous on a cessé d'attendre Duke Nukem Forever. Enfin, si la logique voudrait qu'un Diablo III voit le jour, aucune annonce officielle n'a filtré de chez Blizzard. Même pas un bruit de couloir, une rumeur de ma concierge ou un message dans un gâteau chinois. Rien. Seules étincelles d'espoir, les cierges allumés par Cyd tous les dimanche.

ICI LE HEROS C'EST VOUS



GATE 104 EST UNE SALLE DU RESEAU ULTUMAGATE

LA PLUS GRANDE SALLE DE JEUX EN RESEAU D'EUROPE

WWW.ULTIMAGATE.COM

LE 1ER HUB DE LA VIE NUMERIQUE

ULTIMA GATE

RACE DRIVER 2 COLIN MCRAE RALLY 04 RACE DRIVER 2 COLIN MC

Les deux prochaines productions automobiles de chez Codemasters vont débouler quasiment en même temps sur nos PC. Voilà pourquoi nous vous proposons une nouvelle formule attractive 2 en 1. Exceptionnellement, vous trouverez une présentation du prochain TOCA et du nouveau Colin McRae en bundle dans cet article. Et regardez, le prix du magazine n'a pas changé !

PAR Blutch

Vu la sortie imminente de ses prochains jeux de caisses, Môssieur Codemasters nous a invités à passer en Angleterre pour qu'on puisse jeter un œil sur l'avancement des travaux, dans son ranch de Warwickshire. Installée au plus profond de la campagne anglaise, cette jolie ferme trône au milieu de plusieurs hectares de gazon taillé au laser. C'est ici que tout a commencé, sous forme de petite entreprise familiale. Dans les années 80, coder au milieu des poules et des vaches était monnaie courante, puisque Frontier Developments ou encore Magnetic Fields (auteurs de la série des Lotus sur Amiga) étaient dans la même situation. Depuis, la jolie ferme pittoresque de Warwickshire est carrément devenue le Q.G. de Codemasters ; les poules ont été troquées contre des wagons de PC surpuissants et les vaches ont laissé leur place à un troupeau de jeunes programmeurs ambitieux. C'est là, à des kilomètres de la folie londonienne qu'ont été élevés au grain les premiers TOCA et Colin McRae Rally, de jeunes poulains qui ont, depuis, connu une carrière déjà bien remplie.

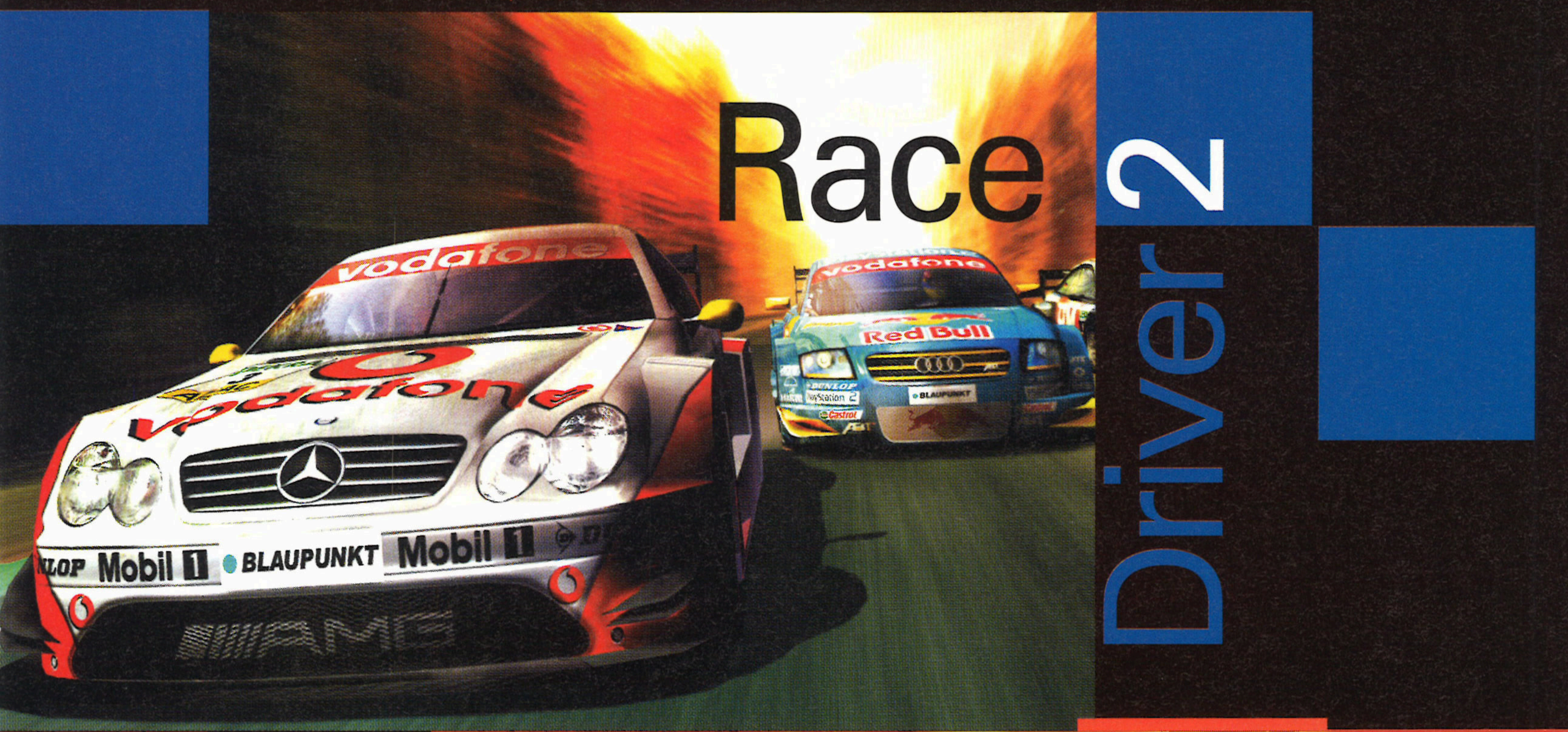
Un bon CV, c'est important

Chez Codemasters, on a beau habiter au royaume de la bruine, on n'est pas pour autant nés de la dernière pluie. C'est qu'ils officient dans le milieu du jeu vidéo depuis 1986, les gaillards. En démarrant près de quatre ans avant la parution de Joystick sous sa forme mensuelle, ils ont donc tenu dix-huit fois plus longtemps qu'une start-up ordinaire. Même si Codemasters a bâti sa renommée auprès du grand public grâce à ses simulations de voitures, il ne faut pas oublier que l'éditeur anglais a également apposé son nom sur des produits assez prestigieux comme Operation Flashpoint, de Bohemia Interactive, ou encore sur IGI2. On trouve aussi quelques titres plus anecdotiques comme Jonah Lomu Rugby ou Prisoner of War, mais – que voulez-vous ? – personne n'est à l'abri d'un accident. Si on s'amuse à remonter dans le temps, les patriarches du jeu vidéo se souviendront sans aucun doute de leurs premiers émois sur le Micro Machines de la NES. Ben oui ! c'était déjà Codemasters. Il s'agissait là de leur premier véritable carton, et je pense qu'à peu près toutes les bécanes de l'époque ont eu droit à leur version de ce petit jeu de voitures débile et bien jouissif, excepté peut-être le CDI et la 3DO.

La loi des séries

Bon, aujourd'hui, ce sont les vrais jeux de caisses qui nous intéressent, alors retournons à nos sujets et entrons dans le vif du mouton. Après un dernier épisode en proie à de nombreuses polémiques, TOCA Race Driver avait tout de même réussi à intégrer un mode Carrière bien plus approfondi qu'à l'accoutumée. Colin McRae Rally, lui, c'est l'habitué des exclusivités console, jamais trop pressé d'apparaître sur nos micros machines (O.K., je sors), façon Konami et ses Silent Hill. Pour l'heure, il va donc falloir se contenter de Colin 04 qui squatte sur PS2 depuis déjà un petit moment. Cependant, vu la différence technique qui sépare nos PC des boîtes de salon estampillées Sony, peut-être suffira-t-il de pousser un peu sur les détails graphiques pour obtenir le rendu visuel de Colin 06 sur PS3 ? Ben oui, on se rassure comme on peut.

Race Driver 2



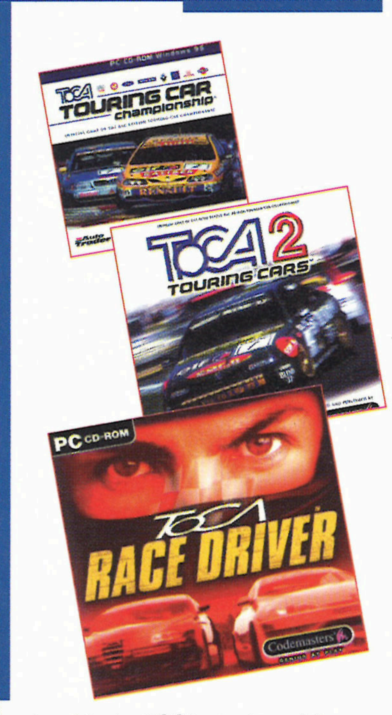
Colin McRae Rally 04



Race Driver 2

Race Driver 2 est, en fait, TOCA 4. À partir du troisième épisode, la série a changé de nom et la numérotation avec, devenant ainsi Race Driver. De toute façon, TOCA 4, ça sonnait mal, hop, poubelle. Je vous le disais plus haut, Race Driver (TOCA 3, donc) a été le premier jeu de caisses à proposer un mode carrière aussi scénarisé. C'est bien simple, n'importe qui pouvait arriver à ressentir les émotions d'un pilote talentueux et émérite, genre Tom Cruise dans « Jour de Tonnerre ». Vous me dites si j'en fais trop hein ? Par ailleurs, le gros atout des TOCA – et tout particulièrement de ce nouvel épisode – c'est la possibilité de conduire des véhicules très différents les uns des autres, mais nous allons y revenir…

La famille des Toqués



La série des TOCA a toujours été à la hauteur de sa réputation, ou presque. Le premier volet était déjà très soigné, avec une conduite plutôt arcade, mais toujours teintée d'un aspect simulation assez développé, et surtout, une réalisation irréprochable pour l'époque. Le second opus était dans la droite lignée de son aîné, et proposait des sensations de conduite, me semble-t-il, un poil plus ardues, ou alors je devais vraiment être un gros nullos, particulièrement sous la pluie. Race Driver fut un des plus critiqués de la série : gestion bizarre de la physique des voitures et I.A. caractérielle n'ont pas aidé ce titre à se faire une place au soleil. Son successeur devra laver l'affront.

Les courses de rallye seront également au programme dans Race Driver 2. Mais honnêtement, Colin 04 me semble un peu plus calé de ce côté-là.



Dance, TOCA dance

Première nouvelle concernant le mode Carrière, on repart de zéro : l'histoire sera totalement inédite, le héros aussi. Détail croustillant, les nombreuses cinématiques qui rythmeront les événements se dérouleront uniquement depuis le point de vue du personnage principal, un peu comme si on avait embarqué une caméra DV sur la casquette de celui-ci. On aura donc le sentiment d'être en permanence plongé au cœur de l'histoire, et ça, c'est tout bénéf' pour le mode Carrière. Côté chiffres, on nous annonce un total de 58 tracés répartis tout autour de la planète, dont la majorité seront, ni plus ni moins, que de parfaites répliques de leurs homologues existants dans la vraie vie, celle qui se déroule sur la vraie Terre, où il ne fait pas bon se crasher à 200 km/h dans les glissières de sécu. On aura également la possibilité de poser ses grosses paluches sur 35 volants différents, regroupés sous une bonne quinzaine de marques automobiles avec leurs licences officielles, bien entendu. Allez, je suis un type sympa, je vous en cite quelques-unes : Audi, Mercedes, Ford, Alpha Romeo, Honda ou encore Chrysler et sa mythique Viper. Oui, les grandes marques prestigieuses seront bien au rendez-vous.



Avec les courses de Mercedes, il y a toujours beaucoup d'argent en jeu.

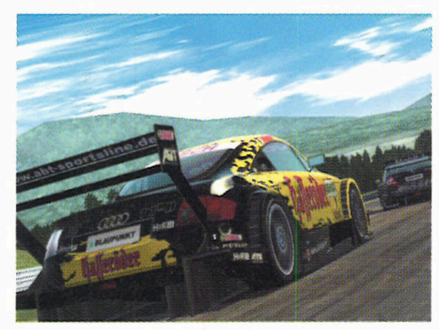
TOCARDS s'abstenir

Le plus important dans un jeu de bagnoles, c'est la sensation de conduite. Alors, comment le gameplay va-t-il évoluer ? Bonne question. Ce que je peux d'ores et déjà vous annoncer, c'est que, cette fois-ci, l'équipe en charge de TOCA a pensé à ouvrir sa boîte de réception Outlook. Oui, ils se sont dit qu'il pouvait être utile de tenir compte des critiques formulées par les fans à l'égard de la précédente mouture de Race Driver. Le soft se voudra donc beaucoup plus axé simu. Résultat, il

Les reflets du soleil seront gérés en temps réel sur le goudron, ainsi que sur le pare-brise des voitures.



GENRE : SIMULATION D'OBJETS ROULANTS IDENTIFIÉS
ÉDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS (GRANDE-BRETAGNE)
SORTIE PRÉVUE : PRINTEMPS 2004



Les courses en plein air, ça revigore.



Les modèles seront tous scrupuleusement représentés ; ici la Jaguar dans sa classieuse parure rouge bordeaux.

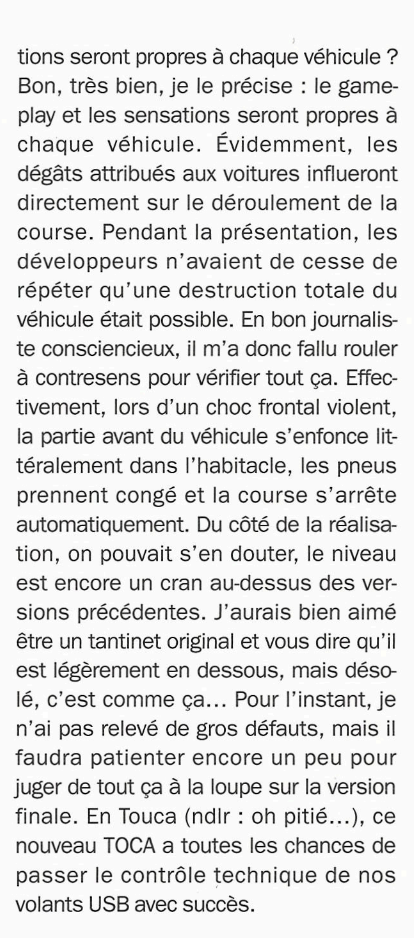


Les tracés situés en zone urbaine comptent généralement parmi les plus délicats. Malheureusement, le circuit de Monaco n'est toujours pas au programme !

sera bien plus difficile à prendre en main. Ça surprend d'ailleurs pas mal au début : on démarre sur les chapeaux de roues, on déboîte comme un taré à fond les manettes, et on se retrouve en train de tracer des cercles dans le bac à sable, sur le côté. Non, ça n'est pas un bug, il faudra simplement rester concentré pour conduire avec doigté et précision. Il sera également vital d'apprendre à gérer les dérapages et les insertions dans les courbes, de manière à ne pas sortir d'un demi-pneu. En revanche, il semble assez facile de se relancer dans la course, même en ayant raté pas mal de virages. En effet, tout laisse à penser que le soft se montrera assez indulgent et qu'il réajustera la vitesse et la ténacité des concurrents à nos sorties de route... Ce qui prive d'emblée ce nouveau TOCA du statut de véritable simulation pour les purs et durs. Le but n'était pas de faire un nouveau Grand Prix Legends, ce qui ne manquera pas de peiner les intoxiqués du genre.

Chérie, prête-moi ta GT

Le concept de la variété, côté choix des bolides, n'est pas nouveau dans la série, mais il sera encore davantage développé sur ce Race Driver 2. En plus du grand nombre habituel de voitures dédiées au Touring Car viendront se greffer les bonnes vieilles Mustang de 1968, des vieux bolides ancêtres de la F1, des V8, des Indy Cars, des voitures de Rally, des bagnoles de Stock Car, des trottinettes à fusion froide ou encore des gros Trucks à la Terminator 2. Heu... Pour les trottinettes, j'ai un doute, mais pour les camions, ça c'est sûr. Est-il besoin de préciser que le gameplay et les sensa-



tions seront propres à chaque véhicule ? Bon, très bien, je le précise : le gameplay et les sensations seront propres à chaque véhicule. Évidemment, les dégâts attribués aux voitures influeront directement sur le déroulement de la course. Pendant la présentation, les développeurs n'avaient de cesse de répéter qu'une destruction totale du véhicule était possible. En bon journaliste consciencieux, il m'a donc fallu rouler à contresens pour vérifier tout ça. Effectivement, lors d'un choc frontal violent, la partie avant du véhicule s'enfonce littéralement dans l'habitacle, les pneus prennent congé et la course s'arrête automatiquement. Du côté de la réalisation, on pouvait s'en douter, le niveau est encore un cran au-dessus des versions précédentes. J'aurais bien aimé être un tantinet original et vous dire qu'il est légèrement en dessous, mais désolé, c'est comme ça... Pour l'instant, je n'ai pas relevé de gros défauts, mais il faudra patienter encore un peu pour juger de tout ça à la loupe sur la version finale. En Touca (ndlr : oh pitié...), ce nouveau TOCA a toutes les chances de passer le contrôle technique de nos volants USB avec succès.



Les fesses sexy de la Ford GT me font toujours autant d'effet.





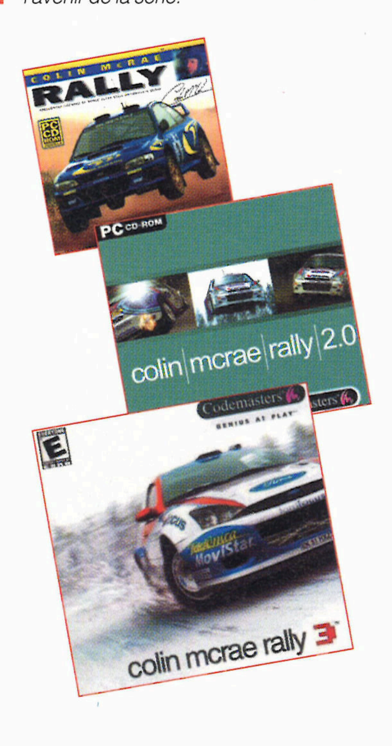


Tûtûûûût ! Eh, t'avances ou j'te pousse ?

Colin McRae Rally 04

Le parcours des McRae

Le premier Colin McRae Rally date de 1999. À l'époque, V-Rally était sorti depuis quelques mois et Rally Championship, de Magnetic Fields, espérait truster les hit-parades pendant trois générations de cartes graphiques… Aaah, il était bon le vieux Colin, il était même très bon, mais c'est surtout le deuxième volet qui a placé la barre très haut en matière de gameplay. Les sensations de pilotage étaient extra, et les graphismes divins. C'est dire si Colin 3 avait eu du mal à justifier sa présence avec son contenu très dépouillé. Cela dit, ça ne l'a pas empêché de s'imposer comme la référence du rallye sur PC, et vu Colin 04, je ne me fais pas trop de soucis pour l'avenir de la série.





Oups ! et la priorité à droite alors !

Alors là, la logique m'échappe. N'avez-vous pas remarqué avec quelle cohérence implacable les maîtres du code positionnent le zéro dans leur numérotation ? Pour le premier et le troisième volet, ça va, ils n'en ont pas mis, donc j'ai rien à dire, c'est propre : Colin McRae Rally et Colin 3, point barre. Mais alors, Colin « 2.0 » et ensuite Colin « 04 », là, je suis pas sûr d'avoir tout saisi ! Je soupçonne le directeur artistique d'être un mathématicien refoulé.

À la casse

La première chose qui m'a frappé dans cette version 04, ce sont les nouvelles déformations du véhicule. Quand on est irrésistiblement attiré, comme moi, par tout ce qui ressemble à une barrière, c'est important. À l'instar de Race Driver 2, les développeurs ont décidé de forcer le trait sur cet aspect du jeu. Dans Colin 3, on pouvait déjà malmener sa bagnole en enfonçant les portières, en brisant les vitres du véhicule ou en arrachant le capot, mais il restait trop de morceaux de tôle sur la voiture au goût des développeurs. Maintenant, il va vraiment falloir y aller mollo pour voir l'arrivée. J'ai fini ma première spéciale sur les jantes arrière, dans un crépitement d'étincelles. Je zigzaguais tellement pour tenter de garder le contrôle de mon épave qu'on aurait pu estimer mon taux d'alcoolémie à environ 5 ou 6 grammes par litre, c'est dire. Les pneus n'hésiteront donc plus à péter, les différentes parties de la carrosserie se froisseront autant que ma susceptibilité et on pourra casser le moteur ou arracher les portières. Toutes ces déconvenues techniques pèseront très lourd sur les sensations de pilotage et, la plupart du temps, il faudra finir la course coûte que coûte. Et avec une épave à la dérive, qui refuse de tourner à droite, bon courage. Je tiens tout de suite à rassurer ceux qui n'aiment pas se prendre la tête avec le réalisme, il sera possible d'activer ou non les dégâts importants via une petite option. Pour le gameplay, c'est toujours aussi prenant : la magie opère déjà beaucoup sur la preview, et arpenter les tracés de ce nouvel épisode



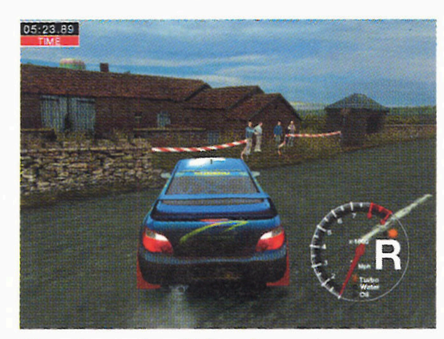
Un indicateur sera présent avec le compteur de vitesse, il renseignera le joueur sur les niveaux d'eau et d'huile, lui permettant ainsi de s'affoler avec précision en fonction de l'état du véhicule.

sera, paraît-il, encore plus grisant, notamment grâce au moteur physique qui semble avoir subi pas mal de modifications concernant la gestion des véhicules. Tout est encore plus réaliste, plus crédible.

J'vais faire les courses

Si la plupart des modes de jeu sont plus ou moins identiques à ceux de l'ancienne mouture, on notera toutefois l'apparition d'un menu intelligemment nommé « Custom Rally ». Diantre, qu'est-ce donc que cette nouvelle fourberie ? En fait, il s'agira de façonner son p'tit rallye perso, à la carte, parmi les différents décors proposés par le soft. Au total, 48 tracés seront éparpillés dans les 8 pays classiques (Espagne, Japon, Finlande…) à raison de 6 spéciales par environnement. Pour le reste, on sera en territoire connu avec le mode Championnat, Rally (course simple), Stage (contre la montre) et Quick Race. Le mode

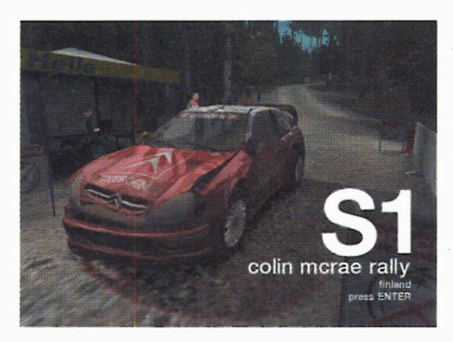
GENRE : SIMULATION DE MCRAE RALLY
ÉDITEUR : CODEMASTERS
DÉVELOPPEUR : CODEMASTERS (GRANDE-BRETAGNE)
SORTIE PRÉVUE : MARS 2004



Tiens, je serais prêt à parier que les développeurs ont tenté de se modéliser. En tout cas, les bureaux sont très ressemblants.



Les effets météo sont bien plus réussis qu'auparavant, mais il ne semble pas question d'un changement climatique en temps réel.



Réseau sera bien implémenté, mais au moment où je vous en parle, rien n'a été annoncé pour permettre l'affrontement physique direct entre joueurs, sur un même tracé. Idem en solo, puisque le mode Arcade a été supprimé depuis un bail pour « recentrer le réalisme au cœur de la série des Colin McRae », dixit les développeurs. Ah, pour ça, il était bien fun le Colin 2.0... Parmi la vingtaine de voitures disponibles, on retrouvera avec un plaisir non dissimulé nos chères Citroën Xsara, Ford Focus, Peugeot 206 HDI toutes options comprises, la Mitsubishi Lancer ou l'éternelle Subaru pour les quatre roues motrices. De l'autre côté – chez les 2WD, comme on dit en VO – on pourra défoncer des Fiat Punto, des Citroën Saxo, des Ford Puma ou des Volkswagen. Histoire de varier les plaisirs mécaniques, on pourra également débloquer l'accès au « Group B », qui nous permettra de prendre place à bord des voitures des années 80, notamment celles qui ont été bannies des compétitions suites à de graves accidents mortels.

GeForce 206 HDI et Radeon Focus

Techniquement, je ne vais pas vous tartiner des bobards, ça ne promet pas d'être époustouflant comparé au précédent Colin. En revanche, sur une carte graphique relativement récente, genre Radeon 9600, ma version preview affichait déjà des graphismes tout ce qu'il y a de plus agréables à l'œil, avec une fluidité remarquable. La modélisation des voitures a également été revue et corrigée. Chaque véhicule possédera désormais un plus grand nombre de parties indépendantes permettant une dislocation de chacune d'entre elles. Ah ! j'allais oublier, je crois qu'on va enfin avoir droit à quelques types en 3D, par-ci par-là, dissimulés parmi le public en 2D qui borde la route. C'est pas trop tôt ! Bien, voilà un Colin 04 qui s'annonce sous les meilleurs auspices. Allez, encore un tout petit peu de patience, il devrait sortir du garage d'ici avril, et si j'en crois la version qui visite actuellement le chariot de mon lecteur DVD, les développeurs ont toutes les chances de tenir leurs délais.



Le point de vue de la vache est assez spectaculaire.



Les sorties de route ne seront pas tolérées très longtemps, on sera automatiquement remis sur le droit chemin.



C'est pas ma faute, elle était déjà comme ça avant la course !



Eh non, brother

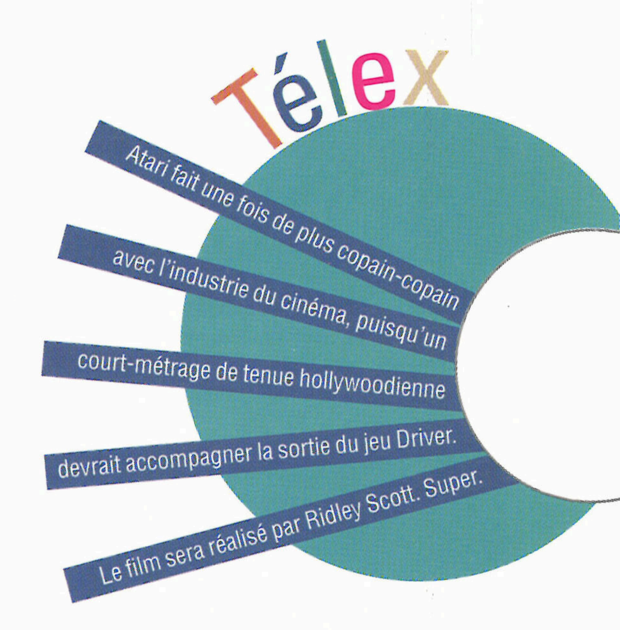


Wayne Joseph a consacré sa vie entière à la défense de la communauté black, sa communauté. Il a écrit des tas de bouquins sur la cause, alliant la beauté du verbe à la profondeur du propos, il a tenu plein de conférences, où il haranguait ses semblables. Et tout ça pour quoi ? Pour se rendre compte, au crépuscule de sa vie, qu'il n'a pas un seul gène afro en lui. Un test A.D.N. vient de lui révéler qu'il était plutôt issu d'un croisement entre indo-européen (à 57 %) et américain pure souche (à 39 %). Bon, c'est pas trop grave finalement, ça décrédibilise un peu son discours, mais les minorités à défendre, ce n'est pas ce qui manque non plus du côté de l'Inde. Wayne est un homme sensé, il va s'en remettre. Vous imaginez la crise si on faisait le même genre d'annonce à Michael Jackson ? « Bambi, tu n'es pas Peter Pan ». Horrible.

DITO

Caféine

Fantastique ! Extraordinaire ! Dans ce numéro, deux dossiers pour vous culturationner les neurones, un article passionnant sur nos amis les Coréens et leur folie du jeu, sans oublier, en exclusivité pour vous, un édito de ouf guedin ! Trop surpuissant ! Rhaaa, moi le marketing, je maîtrise. Surtout, n'hésitez pas ! vous me dites si j'en fais trop. O.K. ? Nan, mais là, je me chauffe juste... Me dites pas que ça se voit déjà ? J'ai à peine commencé à vous vendre le contenu de ce numéro ! Bon, soit, je me calme et j'avoue. Je fais plein de bruit pour vous cacher l'odieuse vérité : nous sommes en février. Oui, je sais, un scoop de cette envergure-là, comme ça, à froid, c'est un peu violent. Mais les joueurs intoxiqués, les vrais, savent ce qui les attend. Février, c'est un peu le moment le plus flippant de l'année. L'époque de la déferlante maudite. Une grande vague de rien. Nada. Keud'. Nib. Un demi-jeu PC correct les bonnes années. Une vraie cure de sevrage forcée. J'en tremble rien que d'y penser, tiens ! Du coup, on a tout retourné pour vous trouver absolument tous les titres PC qui seront disponibles en cette période de disette. Et pour une fois qu'on a la place de tout décortiquer, on ne s'est pas privé.
Mais le pire dans l'histoire, c'est que Murphy en personne s'est abattu sur le bouclage. Le dieu de la tuile, l'empereur du grain de sable qui bousille vos jolis rouages est arrivé sous la forme d'une mononucléose doublée d'une angine blanche, et a terrassé sans pitié Rustine, notre SR de choc. Murphy, mon petit bonhomme, si mes potes et moi on te recroise dans les locaux, va falloir trouver mieux que la machine à café comme planque. On ne touche pas à l'équipe impunément.







Les jeunes ont vraiment trop de temps à perdre. Alors qu'on leur vante les mérites du capitalisme, de la création pour s'enrichir, du pouvoir de l'argent, vous croyez qu'ils s'en soucient ? Non. Les geeks ados développent dans leur chambre des petits jeux qui n'ont rien à envier aux productions des gros ténors, et tout ça pour pas un rond. Ryuka Akaishi, entre deux siestes, trouvait qu'il manquait de jeux de baston sur PC, et hop ! il s'est dit : « Ben tiens, je vais en coder un pour le fun. » Ça s'appelle Hinokakera, et la version que nous avons pu tester ici (www.eurus.dti.ne.jp/~garland/product.htm) est plutôt jolie et prometteuse. Persos charismatiques, animations et graphismes bien classe, combos de folie, ça manque juste un peu d'optimisation au niveau de l'I.A... Et tout ça gratos ! Faudrait lui expliquer au petit Ryuka que s'il continue comme ça, il va finir serveur et les Sims vont continuer d'envahir le monde.

J'ai toujours détesté Gontran

Aujourd'hui, le professeur Wiseman nous explique le concept de la chance. Une grande ouverture d'esprit permet aux gens de profiter au mieux des situations auxquelles ils font face. Plus réceptifs, plus réactifs, les gens dits « chanceux » ne passent pas à côté des choses simples, comme les saucisses grillées, par exemple. Au contraire, les gros timides et anxieux focalisent trop sur Amandine, la sœur de Romain, au lieu de profiter de la fête, se faire des amis et prospérer. Bref les gens cool sont chanceux, les geeks introvertis peuvent crever. Ça explique pourquoi je n'ai pas senti une prise électrique cramer pendant que j'écrivais anxieusement le test de Gothic 2, privant ainsi de courant la partie de mon appart où, justement, je venais d'installer une télé et un lecteur DVD tout neufs. Wiseman, on se fait un black-jack ? On va vérifier tes recherches.

My gamer is rich

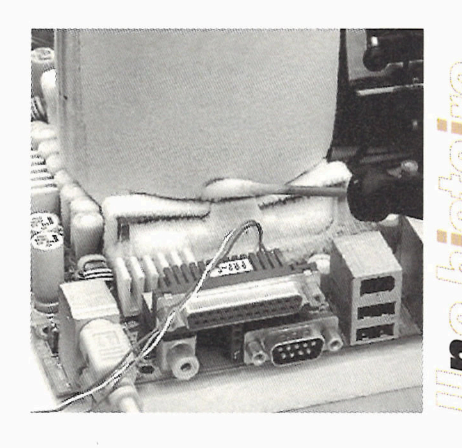


L'ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association) vient de rendre public le bulletin de santé du marché des jeux vidéo en Angleterre, et ça va plutôt bien, merci, les brouzoufs rentrent par camions entiers. En effet, 7% d'augmentation sur l'année 2003, j'en connais qui vont pouvoir s'offrir cette troisième Porsche, la bleue qui irait bien avec le costume du lundi. Atari fait partie du peloton, mais bon, ils ont compté Enter The Matrix, alors que tout le monde sait que ce n'est pas un jeu. Non, c'est surtout l'incontournable Electronic Arts qui fait le plus parler de lui, en plaçant 14 de ses titres dans le Top 40. En tête, celui qui explose toutes les ventes, c'est FIFA 2004. Normal, on connaît la passion de nos amis anglais pour le ballon rond et la bière fade. Logique, PES 3 n'était pas encore sorti.

Les nazis dans l'espace

Empire Interactive a dévoilé quelques images de son Starship Troopers, exploitation d'une licence juteuse bien connue. Cette fois, il s'agit d'un gros shoot bourrin inspiré du film de Verhoeven, lui-même parodie brillante d'un bouquin de S.F. bien facho de Robert Heinlein, sorti en1959. On a très peu d'infos sur le contenu, mais je vous parie que le but sera d'éradiquer jusqu'au dernier des milliards d'insectes communistes. Ou alors, ce sera à un simulateur de bilboquet, mais là, ce serait vraiment pas de bol. N'oubliez pas, l'espèce humaine compte sur vous ! La sortie de SS Troopers est prévue pour 2004.







Une histoire qui finit bien

Le conte de Noël, chez Tom's Hardware (www.tomshardware.com), c'est chaque année un peu particulier. Tenez, cette fois-ci, ça mettait en scène un pauvre petit P4 – arraché à sa famille et affublé de multiples instruments de refroidissement barbares – auquel ces fous ont tenté de faire passer le cap des 5 GHz. Rassurez-vous, le bébé d'Intel n'a pas failli et a tenu bon jusqu'à l'issue des tests. Tout s'est finalement donc bien terminé, et tout le monde a pu passer un excellent Noël, dans la joie et l'azote liquide.



Denton soigne sa peau

Sacré Warren, va. Il serait en train de devenir un peu bigleux que ça ne m'étonnerait pas. Ce gros malin nous offre Deus Ex 2, alias Invisible War (qui arrive officiellement chez nous, le mois prochain), dans lequel il a mis toute sa science et son amour. Toutefois, ce grand distrait n'a pas percuté tout de suite que son jeu, en fait, il était quand même un poil moche. Heureusement, la bienveillante communauté des joueurs vole à son secours : un patch gonflé de 175 nouvelles textures devrait être disponible très bientôt, histoire de donner enfin au bébé une qualité visuelle qui sied à nos gros PC de bourgeois. Mais ça fait un peu tache quand même. De là à ce que la surdité le gagne et qu'il nous sorte un Thief 3 avec des bruitages faits à la bouche, je m'inquiète.



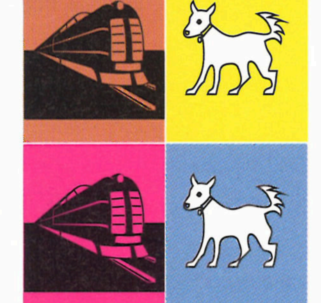
Invention à l'Arkon



Tiens ! encore une idée géniale. Vous aussi, quand vous jouez à Vice City, vous avez comme une curieuse frustration ? Un jeu vidéo c'est bien, mais ce serait tellement plus cool de pouvoir faire ça en vrai, dans la rue… Sans le savoir, les mecs d'Arkon Resources sont sur le point de permettre à tous les psychopathes de la Terre de réaliser leur fantasme. Vous collez l'engin sur le volant de votre bagnole, et hop ! ce joli repose-portable vous permet de continuer à fragger tout en conduisant votre copine au ski. Bon, O.K., chez Arkon, on insiste davantage sur le fait que ça s'adresse en priorité aux hommes d'affaires en balade pour leur permettre de s'arrêter consciencieusement sur le bord de la route, et de torcher ce graphique Excel qu'ils avaient complètement oublié de bosser. N'empêche, pour moi, ça reste juste le premier retour de force avec lequel on n'est pas sûr de pouvoir rejouer une deuxième fois.



Railroad TycOOn



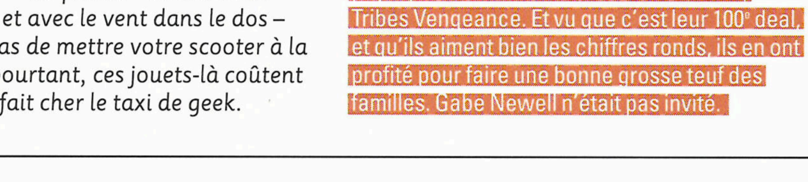
Dans la famille Pas de bol, je voudrais Ted le chien. On pourrait croire qu'une race aussi fière, aussi majestueuse, aussi dominante, recèlerait, tout de même, une intelligence en proportion avec cette majesté. Il n'en est rien. Le chien est un animal profondément abruti, et notre ami Ted n'est pas loin d'être le meilleur de sa catégorie. Voyez-vous, cet idiot se met à aboyer dès qu'il voit une locomotive, et après il s'étonne qu'on lui roule dessus. Vous vous dites sans doute : « Bien fait, que ça lui serve de leçon. »Ben non, il y retourne, il en redemande. Trois fois, au moins. Et aux dernières nouvelles, il serait toujours vivant, continuant de chasser les trains de Rosemount comme si de rien n'était. C'est quand même des manches ces conducteurs de train. Filez-moi une loco, vous allez voir : je ne vais pas le rater moi, ce con.

Sam Fisher met l'ambiance

« Il faut comprendre les joueurs pour leur offrir ce qui leur convient le mieux. » C'est Yves Guillemot, m'sieur Ubisoft, qui l'a dit à la BBC. C'est pourquoi l'intelligence artificielle de Splinter Cell : Pandora Tomorrow sera spéciale. Non seulement, la difficulté s'adaptera au style du joueur, mais en plus, les scripts des événements pourront se modifier et se déclencher différemment dans le temps et l'espace : plus tôt que prévu, ailleurs dans le niveau, etc. Donc l'histoire, comme l'action, s'alignera sur la progression du joueur. C'est de « l'I.A. d'ambiance », dixit l'éditeur. Oui bon, on va attendre de voir comme ça marche, hein ? Ou alors qu'un développeur nous en parle, parce que pour l'instant, ça me paraît aussi abstrait que la notion de marketing honnête.

On ira plus vite à pied

Les ingénieurs japonais de la société Tmsuk ont longtemps souffert du nom idiot de leur compagnie. Alors, pour ne plus avoir à vivre sous les quolibets, ils se sont mis à fabriquer des robots, bien moins enclins à favoriser des jeux de mots irritants. Et ils sont devenus plutôt bons dans leur domaine. Leur dernière production a de quoi exciter les malades de cybernétique. Premier robot capable de transporter un être humain, le T52 Enryu HyperRescueRobot (j'invente rien, je précise) est bardé de caméras de contrôle, et tellement simple à piloter que même Blutch pourrait le faire. Il mesure 10 m d'envergure, pèse 5 tonnes, ne rentre pas dans votre garage et, à 3 km/h en vitesse de pointe – en descente et avec le vent dans le dos – il ne risque pas de mettre votre scooter à la retraite. Et pourtant, ces jouets-là coûtent un pont. Ça fait cher le taxi de geek.



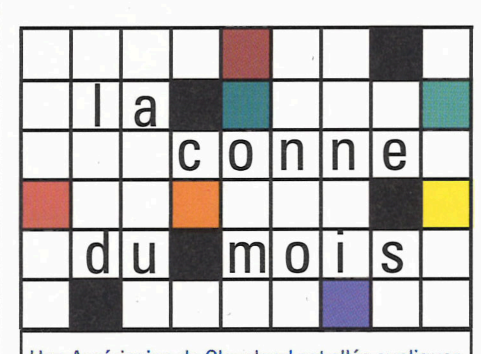


Le prochain jeu à utiliser le célèbre moteur physique de Havoc sera le FPS de Vivendi, Tribes Vengeance. Et vu que c'est leur 100e deal, et qu'ils aiment bien les chiffres ronds, ils en ont profité pour faire une bonne grosse teuf des familles. Gabe Newell n'était pas invité.

L'humanité avance

On parle souvent des grandes avancées technologiques que nous font faire les sociétés pleines de brouzoufs avec leurs inventions. On oublie parfois de signaler qu'à côté de ces réussites, il y a aussi des boîtes qui se viandent dans les grandes largeurs en pensant imposer les standards de demain. Juste pour rire, le site Yahoo News a recensé les huit plus grands plantages du genre à ce jour. Et surprise ! aux côtés du PCJr d'IBM et du Clik! Drive d'Iomega, on retrouve nos amis de Microsoft. Avec leur fameux « Bob », nos amis de Redmond avaient tenté de nous faire gober une interface d'OS entièrement peuplée de petits smileys, et tellement assistée qu'une loutre bourrée aurait pu s'en servir. Ça n'a pas trop plu, ça a même franchement foiré. Et c'est tant mieux : aujourd'hui nous vivons encore dans un monde où le trombone d'Office EST désactivable.





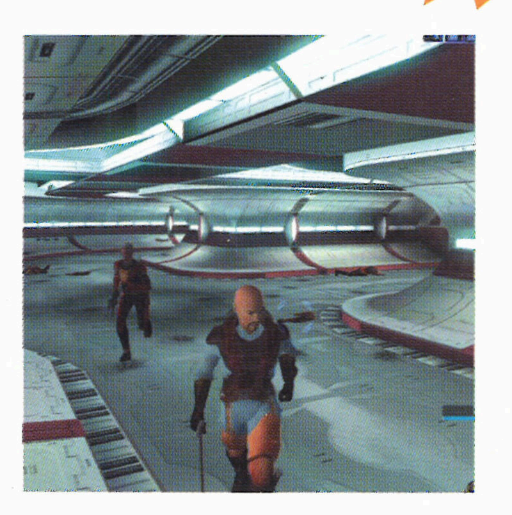
Une Américaine de Cleveland est allée expliquer à la police qu'elle venait de perdre le billet gagnant de la mégaloterie, d'une valeur de 162 millions de dollars. Mine de rien ça fait quand même dans les 125 millions d'euros, soit plus de 800 millions de francs égarés dans un parking mal éclairé. À sa place, j'aurais un peu les boules quand même : une telle somme représente plusieurs mois de salaire d'un pigiste moyen de Joystick, de quoi s'acheter des centaines de Ferrari, un fer à repasser neuf et même des aspirateurs ! Sauf que c'était du pipeau, la vraie gagnante s'est pointée quelques heures plus tard avec le vrai billet et a raflé tout le magot. La sale tricheuse a pleurniché qu'elle voulait juste donner à manger à ses enfants, mais ça n'a pas fait rire les policiers : madame Mytho risque de un à six mois de taule. Ça lui apprendra à être pauvre.

Ça ne vaudra jamais une lava lamp



« La lampe "dal" est une lampe vivante, connectée à Internet via une liaison WiFi. Elle exprime par des changements de couleur toutes informations que vous jugez utiles d'avoir. » Ça se lit là : http://www.violet.net/ , et si vous avez 850 euros à débourser, n'hésitez plus, partez en vacances à la place. «Toutes infos » ça correspond en fait à la bourse, les embouteillages, la pollution ou la météo. Super joyeux, youpi, tralala, dites donc ! Avec ça, elle va rester longtemps sur le jaune pipi ou le vert déprime. On peut aussi envoyer des messages colorés aux autres propriétaires de lampes dal. Un tip : bleu turquoise suivi de magenta et cramoisi, ça veut dire : « Suis-je le seul à avoir acheté cette connerie ?! ».

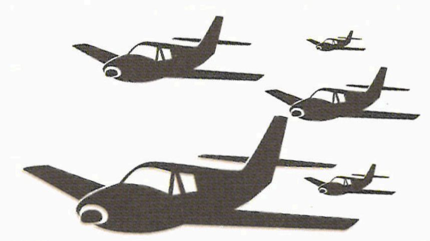
les VRAIS bons jeux de 2003 sont là



C'est une tradition, chaque année Gamespot.com nous sort son « Best and Worst », condensé de ce que le marché du jeu vidéo a produit de meilleur et de pire durant les douze derniers mois, tous formats confondus. Parmi les lauréats, le KOTOR de LucasArt (meilleur jeu inspiré d'un film), The Simpsons Hit & Run (jeu le plus fun), l'EyeToy de Sony (le plus innovant), Prince of Persia (meilleur jeu multiplate-forme), Zelda (meilleure qualité artistique) et Warcraft III (meilleur jeu multijoueur). Marrant ça, pas de trace des gros cartons au box-office. Pas de Sims, pas de Enter The Matrix… Pourtant, ils en ont vendu plein. Il y a un truc qui doit m'échapper. Il faut que j'en parle à Bruno.



Modeurs de tous bords, réjouissez-vous ! Le SDK de Half-Life 2 arrive tout bientôt. Si, si, c'est imminent, c'est Monsieur Valve qui le dit. Bah, au pire, ça se trouvera sur le Net en bundle avec le jeu, hein ?



Paranoïa, mon amie

Quelques jours avant Noël, une femme accompagnée de son fils, s'est rendue dans un magasin d'accessoires informatiques du Massachusetts et a essayé d'acheter Flight Simulator de Microsoft. Alerte rouge ! Panique à bord ! Heureusement le vendeur a eu la présence d'esprit de se souvenir des sages avertissements transmis par le FBI, qui venait de conseiller à tout le pays de se méfier des étrangers suspects (par exemple les conducteurs munis de cartes routières, de guides touristiques ou d'almanachs – des documents dangereux utilisés par Al-Qaïda pour préparer des attentats !). Notre employé modèle a donc aussitôt prévenu la police, et les superflics sont venus rôder la nuit, autour de la maison de l'inquiétante terroriste virtuelle. Bon, renseignements pris, cette femme est, en fait, pilote de réserve dans l'U.S. Air Force et son mari est pilote également, donc finalement il n'y a peut-être pas trop de danger à les laisser jouer à Flight Sim. N'empêche, on a eu super peur.

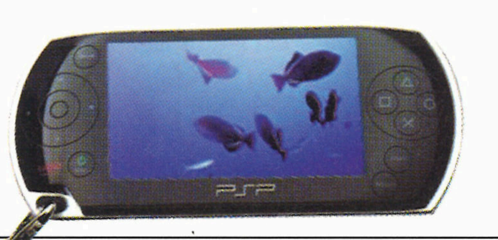
Peut-on boire le schmilblick ?

Alors ça, vous n'allez pas me croire, c'est drôlement excitant : on nous annonce la sortie prochaine de Schmimz II, qui serait, tenez-vous bien, la suite d'Ischizm I. Mimzch. Chmiz. Bref, le fameux jeu d'aventure. Je n'en avais jamais entendu parler non plus, mais il paraît qu'il était super beau et d'une difficulté à se fracasser la tête dans les murs (genre « résolvez des équations de symboles extraterrestres tout en apprenant à jouer de la cornemuse sous la mer »). Remarquez, c'est normal que je (moi, Atomic) ne connaisse pas, je n'aime pas les jeux d'aventure. Et c'est pas le fait que celui-là exploite Jupiter™, le moteur 3D de No One Lives Forever 2, qui va me faire changer d'avis. En fait, ce genre de jeu me ferait normalement bâiller aux larmes, mais la perspective de voir l'ami Fumble essayant d'y jouer et s'arrachant des poignées de cheveux m'emplit de joie. Parce qu'il adore ça les maths, hein Fumble ?





La PSP à 400 euros ? C'est la première estimation plus ou moins officielle du prix de la future console portable de Sony. Chez Nokia, on a momentanément rangé les cordes et les tabourets.







Diablo aux chiottes



Les jeux de rôles avec un background super original, ça me fait toujours un peu peur. Des réminiscences de Lionheart, sûrement. Avec Anito, on découvre l'Asie du Sud au XVIe siècle, avec de l'action à la Diablo en solo, des complots politiques et des apparitions de démons. On combat des monstres étranges, avec des armes aux noms bizarres. Tout cela semble bien référencé, et c'est normal puisque les développeurs, Anino Entertainment (www.aninoentertainment.com) sont Philippins ; ils doivent savoir de quoi ils causent. Quelques éléments de gameplay sont intéressants, comme les dégâts localisés ou les deux types d'attaque par armes. En revanche, les cycles réalistes de nourriture ou d'hygiène, c'était peut-être pas la peine, non ? Aller pisser dans ce genre de jeu, merci bien. Surtout dans un titre mineur comme Anito, qui, aux vues de la démo, souffre d'un graphisme pas terrible et d'une animation basique. Fallait plutôt bosser là-dessus les gars. Enfin, malgré la difficulté à s'attacher à l'univers qu'Anito nous propose, faudrait voir le scénario ou l'intérêt de l'équipement. J'ai des doutes, quand même.

On a encore voulu voler du code source !



Après l'affaire HL2, dans laquelle un jeune piratin de l'Outlook avait subtilisé le code d'un jeu, même pas terminé, voici que la Banque d'Angleterre subit à son tour une tentative d'invasion à coup de chevaux de Troie. Un mail anodin, comme d'hab', demandait d'installer un antivirus sur la machine. Manque de bol, personne n'a eu la faiblesse de cliquer sur le fichier attaché. Un « Free Porn Forever ! » aurait été plus efficace, mais bon… La grande catastrophe n'a pas eu lieu, toutefois, les officiels de la banque ont rapidement lancé une enquête. Toujours est-il que, perso, j'ai du mal à comprendre pourquoi les hackers s'en prennent à la Banque d'Angleterre. D'après mes fiches, ils ne sont même pas développeurs de jeux.



Télex

D'après le grand Peter Jackson himself, la version longue du « Retour du Roi » totalisera une durée de 4 h 50. On nous promet plein de scènes bonus époustouflantes, évidemment. C'est bon les gars, je pense que le vieux Lucas a son compte là.



Il fumait sa télé

L'Amérique, c'est le pays des procès rigolos. Après « je suis obèse à cause de McDo », et « je tue parce que j'aime les jeux vidéo », voici venu le temps de « la télé a fait de moi un drogué ». Timothy Dumouchel est très sérieux. Il a même relogé toute sa famille au sous-sol, loin du poste, et déposé une plainte en bonne et due forme à la police de Chicago. Parce qu'il en a assez ! S'il fume et boit tous les jours, et si sa femme prend du poids, c'est parce qu'ils matent la télé depuis quatre ans. Et il parvient à le dire sans rire, ce qui est plutôt fortiche. En revanche, lorsqu'il annonce vouloir en dédommagement une connexion à vie à Internet, il a comme un petit rictus quand même… On sent qu'il se moque.



Recette minceur

C'est la liesse : la ville de Detroit est la nouvelle capitale des gros aux États-Unis ! Et c'est un titre officiel, hein. Il y a même un top 25 dans le magazine Men's Fitness. C'est dire si c'est du sérieux. Évidemment, Kwame Kilpatrick, le maire, n'est pas franchement ravi. Il aurait préféré un truc plus glamour, comme capitale du cinéma ou de la bombasse. Selon lui, si les gens dans sa ville affichent une surcharge pondérale hors norme, c'est la faute à la bagnole. Pas très malin comme remarque, quand on sait l'importance qu'a l'industrie auto dans le coin. D'ailleurs, au lieu de râler, il ferait mieux de trouver une solution au problème. Je sais pas moi, distribuer des PS2 avec Dance Dance Revolution et le tapis qui va bien. Ou faire un peu de montage Ikea. Ça marche plutôt pas mal pour Caf (ndCaf : si seulement…).





u'on se le dise, les softs résolument axés multijoueur vont se répandre à toute allure : Breed, UT2004, Söldner, j'en passe et des moins bons. C'est maintenant Novalogic qui va tenter d'inonder les routeurs Internet du monde entier avec Joint Operations, que l'équipe de Black Hawk Down finit de peaufiner au moment même où je vous parle. Oui, pendant que vous êtes là, peinards, en train de lire votre mag préféré, y'a des gens qui bossent. Il s'agira d'un FPS militaire (l'originalité est impressionnante) se déroulant dans une ambiance contemporaine, comprenez par-là que nous aurons droit à tout l'armement qu'il est possible d'admirer pendant le 20 h. C'est maintenant la norme, le soft prévoit également la possibilité de nous laisser piloter des véhicules. Apparemment, il devrait être possible d'attaquer avec des nuées de petits hélicoptères Frelons pour semer la zizanie dans le camp adverse à l'aide des Gatlings embarquées, puis de larguer une pluie de petits camarades sur les positions ennemies, histoire d'obtenir des batailles à la PlanetSide – mais en plus raisonnable. Il sera



Il sera possible de piloter les hélicos, un peu à la manière d'Operation Flashpoint. Ceux-là sont tout droit issus de Black Hawk Down.

>Genre : Shoot militaire multijoueur
>Éditeur : Novalogic
>Développeur : Novalogic/États-Unis
>Sortie prévue : Début 2004

JOINT OPERATIONS

également possible de diriger des frégates de combat ou des jeeps blindées, mais a priori, aucun tank ou autres avions un tantinet trop destructeurs, dans le but évident de conserver un certain équilibre de gameplay. Bien, nous voilà partis sur de bonnes bases.



Faut les défendre, maintenant

Avant d'entamer une partie, on pourra sélectionner son avatar parmi une galerie de personnages tous plus ou moins en rapport avec le monde de la Ranger cloutée. On aura aussi la possibilité de personnaliser son double digital en lui attribuant tout un tas de paramètres d'une importance capitale : il faudra décider de la couleur de sa tenue vestimentaire, s'il doit porter ou non une cagoule, un chapeau ou encore le traditionnel casque de protection, parfaitement inesthétique et superflu comparé à l'incroyable pouvoir de protection d'un bandana fashion.
Le système de jeu reposera presque entièrement sur le principe désormais bien éculé de l'affrontement entre deux équipes : les bleus et les rouges. Quand on y réfléchit, le concept n'a pas vraiment évolué depuis les émissions d'Interville, mais que voulez-vous, on ne change pas une équipe qui gagne. La plupart du temps, le principe devrait donc se résumer à défendre des bases ou attaquer celles de l'ennemi.
Pour occuper les belligérants, de nombreux bunkers et mitrailleuses lourdes seront placés de part et d'autres des niveaux, et l'infrastructure mise en place devrait permettre d'accueillir un grand nombre de joueurs en simultané.
On susurre, dans le milieu très select des shoots militaires, qu'une moyenne de 64 joueurs devrait pouvoir se retrouver pour partager de bons moments au pays de la kalachnikov.

Ouais, moi aussi ça me paraît étonnamment lisse et net tous ces screenshots... Attendons patiemment le produit fini.



Le Faucon Noir se relève

Le moteur graphique de Joint Operations sera entièrement basé sur celui de Black Hawk Down. Heureusement, les développeurs ont tenu à justifier leur salaire en apportant tout un tas d'améliorations significatives : éclairages et textures plus travaillées, changements climatiques en temps réel et surtout, un code réseau annoncé comme étant bien plus souple et rapide que sur Black Hawk Down... Voilà, c'est tout ce qu'on sait pour l'instant, mais soyez-en certains, nous allons garder un œil bien réveillé sur ce Joint Operations.

Blutch



« Y en a marre de ces pingouins ! »

Aussi loin que je me souvienne, Microsoft et Linux se sont toujours cordialement détestés. Mais jusqu'ici, ça restait surtout « beaucoup de bruit pour rien » dans la communauté libre, et « beaucoup de rien » de l'autre côté. Il faut croire que Steve Balmer commence à tout doucement moins bien digérer le pingouin, puisqu'il vient de lancer l'offensive ultime : la conférence de presse. Steve, il en a marre qu'on raconte n'importe quoi sur ses OS, qu'on se moque de ses trous de sécurité. Du coup, il s'énerve et ça balance… Dans son dernier coup de gueule public, il a même lancé plein de vannes techniques sur le dos des OS Linux, des trucs qui avaient l'air tellement énormes que, moi-même, j'ai rien compris. Et il ne compte pas en rester là, d'autres déclarations fracassantes sont à venir. De leur côté, les Linuxiens tremblent d'effroi et pleurent à chaudes larmes devant tant de méchanceté. Attendez, je les observe mieux. Je me penche… Mmm… Ah non, désolé ! ils sont juste morts de rire et se demandent qui est ce clown qui agite les bras.

Croisade à la BELGE

Quand on vous dit que la RIAA, c'est des gens pas bien. Même la Belgique l'a bien compris. Test-Achats, la plus grosse association de consommateurs du pays a décidé de traîner les majors du disque devant les tribunaux. Parce que bon, c'est bien gentil de protéger les pauvres artistes des méfaits du piratage, mais il faudrait voir à ce que Tata Danielle puisse enfin écouter le dernier Céline Dion dans son lecteur de salon, qui n'aime visiblement pas les galettes protégées. Et aussi qu'elle puisse en faire une copie de secours, au cas où elle l'égarerait. À son âge, vous savez… Pour l'instant, ça n'a pas trop l'air de donner des frissons à la RIAA. Ils sont trop occupés à lancer leurs propres procès, de préférence à des enfants en bas âge. Et puis, pour eux, la Belgique, c'est pas comme si c'était un vrai pays non plus.



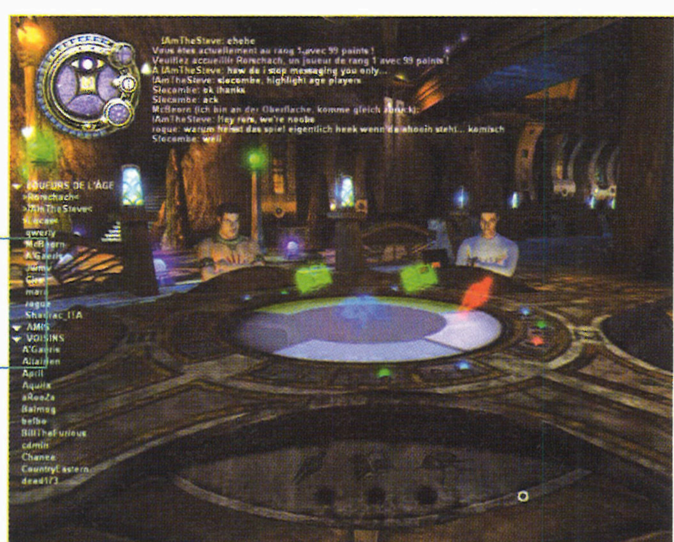
Sheriff, fais-moi boire

La police du Kentucky se targue d'avoir une approche sociale dans son boulot : toujours proche du citoyen, même s'il a les menottes. Clarence Wilson est l'un de ces flics altruiste. Peut-être si proche d'eux qu'il en oublie parfois qu'il a aussi un taf vachement sérieux à assurer. Il a tellement sympathisé avec son dernier prisonnier qu'une simple mission de transfert s'est transformée en véritable road-movie pour alcooliques anonymes en rechute. Évidemment, ça n'a pas trop déplu à son passager, qui a emboîté le pas. Après, pour se payer encore plus de coups, ils ont même détroussé des petits vieux sur le bord de la route. Ils ont fini hilares, sous les verrous, causant l'embarras général dans tout le district. Le pire dans cette histoire ? Le détenu s'est tellement marré qu'il n'a même pas pensé à se faire la malle. Flippant.

« Ils ne sont pas morts », ils reviennent !

Le Seigneur des Anneaux n'était pas la seule saga à suivre récemment, il y avait aussi la fameuse fermeture de Black Isle et toutes ces questions laissées en suspens (on attendait la version longue). Plusieurs détails doivent, en effet, être mis à jour. D'abord, à la date de cette news, Black Isle n'est pas officiellement fermé. Interplay doit encore sortir deux titres de ce studio prochainement : Baldur's Gate : Dark Alliance 2, et Fallout Enforcer : Brotherhood of Steel (des jeux console). En revanche, l'ancienne équipe a effectivement été sacquée. Damien Foletto, l'un des développeurs, a d'ailleurs trouvé du boulot chez Silver Style, la boîte allemande qui crée, en ce moment même, un RPG postapocalyptique : The Fall. Enfin, Fallout 3 et Baldur's Gate 3 n'ont pas été annulés… Puisqu'ils n'ont jamais été annoncés. C'est malin ! D'après Foletto, le projet « Van Buren » (Fallout 3), a foiré parce qu'Interplay transférait tous les développeurs sur Brotherhood of Steel. Voilà, voilà. Quant à l'exploitation ou la vente des licences, ça… L'avenir nous le dira. Pas mort, mais comateux profond, le Black Isle.





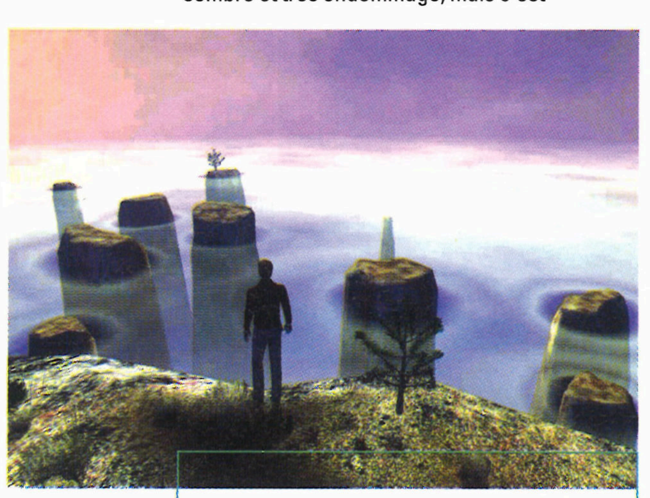
Une petite partie de Ahyoheek en attendant des nouvelles du Comité de Restauration D'ni.

Yahhhh ! Et encore un merveilleux saut depuis le haut de mon rocher dans la mer de nuages qui s'étend à perte de vue. J'ai retrouvé mon « Relto », mon âge personnalisé où l'on arrive à chaque login. Sur mon étagère, il y a un nouveau livre : celui qui me donne accès à la ville D'ni, enfin ouverte au public : URU Live est lancé. Le quartier d'accueil est peuplé de gens assez sympas : ils ont tous la même gueule et sont habillés en jean, casquette, pull, etc. Look clean de rigueur ! C'est comme si tous les bobos parisiens s'étaient donné rendez-vous là. Sauf que ça parle plutôt anglais, parfois allemand, et

>Genre : Réflexion en ligne
>Éditeur : Ubi Soft
>Développeur : Cyan Worlds/États-unis
>Sortie prévue : fin janvier 2004

URU LIVE

je n'ai encore entendu aucun Français. On échange des impressions, on s'enquiert des derniers changements, et c'est reparti pour un peu d'exploration. En fait, les différents quartiers créés par les joueurs sont construits à l'identique, à quelques détails d'aménagement près (une lumière, une statue, une fontaine...). Alors, on a vite fait le tour. Autant suivre les instructions du comité de restauration et aller récupérer son Ki, une espèce de montre qui se porte sur la main. Il s'agit du gadget qui sert à communiquer, prendre des photos et tenir un journal. Ensuite un autre livre me lie au Nexus, une petite pièce qui sert de métro dans D'ni : on choisit sa destination et la machine vous fournit le livre qui y conduit. Direction le terminal du ferry, la seule partie ouverte de la ville. Wouah, c'est grand et c'est beau. Escaliers immenses, dômes et grands bâtiments au loin. C'est plutôt sombre et très endommagé, mais c'est impressionnant. Comme je ne connais encore personne, je me balade comme un touriste. Tout n'est pas encore ouvert et la frustration est grande à chaque barrière que l'on ne peut pas sauter. Ahh ! Vivement la fin de ce « prologue », qu'on puisse accéder aux nouveaux âges.



J'ai trouvé une page qui rajoute des petits îlots autour de mon Relto. Pratique pour s'entraîner à sauter.

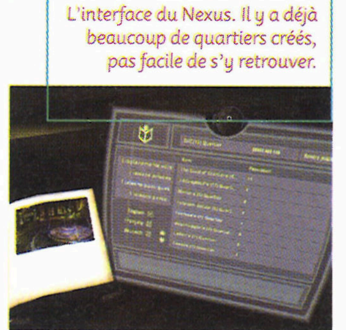
URU s'ouvre à vous

Pas d'énigmes pour l'instant, même si quiconque ayant le jeu peut accéder à cette bêta à son tour (Ubi Soft fait rentrer les candidats par groupes). On apprend l'utilisation du Ki, on se fait une idée des déplacements en ville et comment partager les âges avec des amis. Ce qui est déjà pas mal. On peut aussi s'amuser à chercher de nouvelles pages de livre pour customiser son Relto. On peut même faire des parties de « Ahyoheek », une sorte de papier/feuille/ciseau amélioré, à cinq joueurs. Marrant, on espère qu'il y aura d'autres mini-jeux comme ça (échecs, cartes ?). Bref, vu que c'est gratuit pour l'instant, je conseille à tout le monde d'y aller faire un tour. En plus, ça aide les développeurs à régler les serveurs. En ce moment, ça lagge plutôt beaucoup dans les quartiers peuplés. Certes, on n'est pas dans un FPS, mais il ne faudrait pas bâcler le boulot pour autant. On verra à l'ouverture finale, ça ne devrait pas être trop dur à optimiser. Ils feraient bien aussi de patcher les déplacements toujours aussi lourds, sauf en vue subjective. N'oubliez pas de customiser vos contrôles. En attendant, la communauté s'étoffe, l'histoire se révèle, et la profondeur d'URU Live est un atout très accrocheur. Pourvu que le challenge soit à la hauteur.





Je me demande si le ferry remarchera un jour. Faudrait déjà rajouter des lampadaires...



L'interface du Nexus. Il y a déjà beaucoup de quartiers créés, pas facile de s'y retrouver.



Hra01 Ltd, nouveau studio de développement, vient de voir le jour chez nos amis tchèques. Zdenek Mezihorak, le papa, un ancien d'Illusion Softworks (Vietcong), est encore tout ému. Tellement ému, que quand il nous parle de son nouveau jeu en préparation, on n'est même pas sûr que lui-même comprenne ce qu'il dit. Je vais tenter de vous résumer : ce sera un jeu d'action à la troisième personne, avec un background exploité comme jamais et une approche super originale de ce style de jeu par on ne sait trop quel moyen... Bref, pour le moment c'est juste un type qui agite les bras en nous annonçant une révolution ludique. Mais bon, comme il en parle avec émotion, on va garder un œil dessus. Et s'il est toujours là à battre des ailes dans dix ans, on lui branchera une ampoule pour qu'il se sente utile.

E-corbeau cherche pigeons en ligne

« Je suis un super 1337 hacker, infiltré dans le réseau de l'entreprise et j'ai le pouvoir d'effacer tes sauvegardes, tous tes fichiers importants, envoyer des mails d'insulte à ton nom à ton patron, et cacher des images pédophiles sur ton disque dur ! Je peux détruire ta vie et t'envoyer en prison parce que je suis cyberbalèze, alors tu vas me filer 20 euros avec ta carte de crédit, sinon je déchaîne toute ma turbopuissance sur ta misérable existence de nOOb ! C'est trop la lose pour toi ! » D'après une étude récente de la police américaine, voilà le genre d'e-mail qui vient de plus en plus terroriser les petites secrétaires ineptes et les analphabètes du PC. En envoyant des milliers de mails de ce genre on trouve toujours des neuneux qui se laissent bluffer et qui payent la rançon. Une fois repérés, il n'y a plus qu'à les persécuter sérieusement. Plus fort, plus lucratif et moins risqué que d'envoyer des vrais virus, fallait juste y penser. En même temps, s'ils sont pas capables de faire un reply « Même pas cap' pauvre script kiddy à deux balles », ils méritent un peu de payer non ?



Doom 3 arrive...

Mais, rangez vos pizzas, pas encore de nuits blanches en perspective. Nan, juste pour vous dire que nos amis d'ID Software viennent de balancer le nouveau logo du jeu en JPG (levez les yeux deux secondes sur l'image, au-dessus), et aussi de rendre officielle la vidéo de l'E3 que tout le monde a déjà vue et revue. Sinon, oui, ils pensent qu'ils vont bientôt le sortir un jour et nous filer des trucs plus concrets à nous mettre sous la dent. Il serait temps. Pour mémoire, il est toujours prévu pour 2004 : entre avril et juillet selon les différents sites de vente en ligne américains. C'est large comme fourchette, mais toujours plus précis que pour Duke Nukem Forever.

Conditionnement



Plutôt que de faire des procès à des mineurs, comme leurs potes mercenaires de la RIAA, les mecs de la MPAA (Motion Picture Association of America) ont décidé de la jouer plus fine... Ils filent quelques jolies valises de dollars à certaines écoles du pays et, en échange, les profs font passer la bonne parole. À savoir, que le piratage c'est mal, et que ça fait perdre plein de thunes à des gens bien, pas du tout surpayés. Voilà, je sens que ça va être le nouveau truc tendance dans les pays du libre commerce : attaquer le client potentiel à la source, parsemer le cursus scolaire d'accroches publicitaires. Dans les écoles, carrément. Si l'industrie du disque et les marchands de tabac flairent ce bon plan, je sens qu'on va beaucoup rigoler dans les institutions du pays.





Télex

La table d'intérieur, réplique parfaite et fonctionnelle des anciennes bornes de jeu, vous en rêviez ? Arcade Memories l'a fait. Vaut mieux avoir un grand appart' et un banquier conciliant, mais ça ne vous a jamais arrêté jusqu'ici, pas vrai ? http://www.arcadememories.com/

The Game Every Day !



Le Seigneur des Anneaux
Le retour du Roi
54€



Les Sims
Permis de Sortir
56€



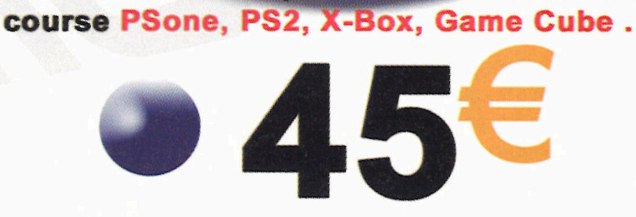
Counter Strike
54€



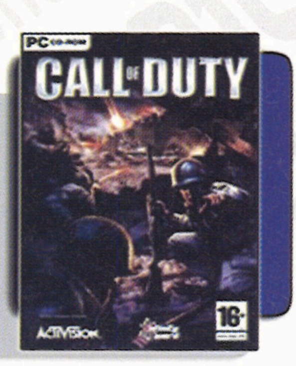


Mission Impossible 2
Opération SURMA
57€

Le nouveau volant Cruiser Whell offre un contrôle précis et des fonctionnalités avancées. Le revêtement caoutchouc et le pédalier compact permettent de piloter confortablement. Les controles de vitesse sur les côtés sont particulièrement utiles pour les simulations de Formule 1.
Il dispose de boutons entièrement analogiques avec 256 points de pression et d'un volant tactile et ergonomique pour des heures de jeu confortables. Comp--atible avec tous les jeux de course PSone, PS2, X-Box, Game Cube .



45€



Call of Duty
47€



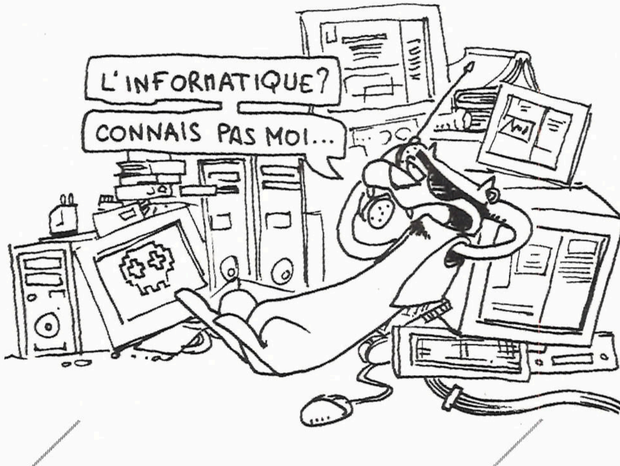
Magasin : Du lundi au samedi de 10H à 13H et de 14H à 19H
149 Rue de Charenton 75012 Paris
Tél : 01.53.33.89.90 Fax : 01.73.41.83.77

www.e-soph.com

MAIS OÙ ES-TU RICHARD ?

Pour tenter de récupérer les fans de la saga qui s'étaient barrés sans payer le videur, après Ultima IX et surtout le fiasco Ultima Online 2, Origin a décidé de prendre des risques. Parce que pour leur prochain titre, l'air de rien, ils ont réduit à une seule ligne ridicule tout un univers conceptualisé sur plusieurs années de jeu. Ultima X ne sera donc pas comme on pouvait le penser une suite respectueuse de la saga, mais juste une manière astucieuse d'utiliser une licence, a priori, encore potentiellement juteuse. Le dixième volet de cette série mythique sera, du coup, un bon gros MMORPG orienté baston, avec le moins de roleplay possible, pour pas trop se prendre la tête. Juste du bon cassage de streums à l'ancienne, sans fioritures. J'ai comme un horrible doute, du coup, pour les fans...





Mais bien sûr...

Une récente enquête faite aux États-Unis par une prétendument société indépendante démontre que la politique de la terreur, mise en place par la RIAA, porte ses fruits. Sans rire, les mecs annoncent carrément une diminution de 50 % de la fréquentation des réseaux P2P. Diable ! ça, c'est de l'efficacité. Et ces chiffres rassurants sur le retour en force du civisme sont le fruit d'une méthode scientifique très pointue. Un coup de fil, une simple question (« Bonjour, est-ce que vous piratez de la musique grâce à des softs Peer to Peer ? »), et hop ! on passe au suivant. Ça, c'est de l'étude sérieuse, inattaquable. Moi ce qui me dépasse, c'est qu'il y a quand même des cons qui ont répondu « oui ».

Prestidigitateurs de combat



Nos yeux de journalistes experts surentraînés ont repéré Battle Mages, un jeu de stratégie rôliste fantastique en temps réel, prévu pour dans bientôt. On nous promet un super moteur 3D, un univers vivant et interactif, bourré de quêtes formidables, une évolution du personnage passionnante et une Intelligence Artificielle tellement cador que l'espèce humaine est condamnée si elle décide de conquérir le monde. En même temps, le bébé est développé par Buka Entertainment. Ça vous dit rien ? Faites un effort... Aller, je vous aide, c'est un studio russe. On leur doit The Entente : WWI Battlefields (noté 3/10 dans le Joy n°153). Eh oui, du coup on flippe un peu. Mais, comme nous sommes d'incorrigibles optimistes, on peut rêver ! Ils vont peut-être nous pondre un truc digne de Master of Magic ! J'y crois à mort.

Réinventons la roue

Ouh ! là ! le titre de jeu pas très heureux que voilà. Lagsters, c'est de la course de bagnoles futuristes comme on les aime. De celles qui roulent sur les murs et les plafonds (parce que c'est plus « keeewl »), dans des décors flashy et science-fictionnesques, avec un look estampillé Mad Max, période tuning, et une musique techno qui déchire. Bon, j'arrête de lire le communiqué de presse, et je vais regarder ces screens de plus près. Mouais, pour le moment, ça ressemble plutôt à un mauvais clone de DethKarz, sorti il y a déjà cinq ans. En plus laid. C'est développé par les Ukrainiens de Boolat, et ça devrait nous arriver très bientôt. Mais, y a rien qui presse. S'ils veulent prendre encore un peu de temps pour améliorer des petits détails, comme les graphismes, moi ça me va...





Troisième vol de code source chez Valve, en l'occurrence la nouvelle version de Counter-Strike CZ sur laquelle planchaient de nouveaux développeurs, ceux de Turtle Rock Studios. Merde, les gars, installez un firewall quoi ! ça commence vraiment à faire désordre, là !

promenons-nous dans les bois



Les gars du support sont indispensables pour défendre efficacement la base.

Le bêta-test du mode multijoueur de Far Cry est lancé depuis mi-janvier, et vu le temps pourri qu'il fait, je ne suis pas mécontent de pouvoir m'immerger dans une jungle brûlante et humide, le temps de quelques parties. Première constatation après quelques heures de jeu : c'est un bêta-test, je confirme. Les bugs sont légion, mais on s'en fout, on sent tout de même le potentiel de la bestiole. D'une part, c'est ultra-beau (on le savait déjà), mais, en plus, l'ambiance sonore est captivante. Les trouvailles visuelles sont nombreuses, et je prédis des carrières assez courtes aux snipers qui campent en serrant les fesses, planqués sur un promontoire : les balles traçantes et les reflets de lumière sur leur lunette de visée auront vite fait de les faire repérer. En revanche, je me passerais bien de la myriade d'insectes qui passent devant mon nez. Certes, c'est joli et ça fait couleur locale, mais alors bonjour la distraction pour viser correctement ! Notez, ça doit être le but… On retrouve une panoplie d'armes classiques, dont certaines sont visiblement encore mal réglées. Propulser à 100 m de hauteur de pauvres bougres à coups de jack hammer, c'est fun, mais pas trop réaliste. Côté modes de jeux, on trouve l'inévitable Free For All, du Team DeathMatch toujours aussi efficace ainsi que le mode Assault. Ce dernier est le plus intéressant pour peu qu'on joue en équipe de manière intelligente, car on voit apparaître différents types de personnages : la classe « support » peut construire des structures défensives (murs) bien pratiques pour jouer à Sim Base et préparer un accueil chaleureux à l'équipe adverse, les grunts sont les bourrins de service, quant à ces fourbes de snipers, je les ai déjà évoqués. Si Crytek arrive à donner plus de feeling aux impacts de balle (genre Urban Terror, au hasard), je vais vraiment me mettre à apprécier la jungle !



Le maniement des véhicules est très convaincant !

Télé travail

C'est fou, alors que le concept du Loft est en soi déjà particulièrement creux, ils arrivent encore à le décliner. Après la « Star Academy » (l'école des artistes surfaits de demain) et autres « Ile de la Tentation », c'est l'heure de la « Maison de Rêve », et ça nous vient d'outre-Atlantique, of course. Le principe est simple (faut que ça reste accessible au public de base, quand même) : 16 personnes, bien entendu soigneusement « castées », ont pour mission de construire une bicoque en deux mois. Seul problème : au final, il n'y en a qu'un qui garde les clés. Là, c'est encore plus fort que les 35 heures. Comment forcer 16 pauvres types à bosser dur pendant deux mois, pour pas un kopec, et parvenir à licencier les 15 plus mauvais, sans frais, et probablement même avec le sourire parce qu'ils sont passés dans le poste. Révolutionnaire. Le monde du travail de demain, moi je vous le dis, il est dans la télé d'aujourd'hui.



Fashion oblige, Intel a décidé de lancer sa propre ligne de sacs pour ordinateurs portables. C'est Givenchy qui produit, et l'Unicef qui encaisse. L'occasion de faire juste une bonne action, puisque rien ne vous oblige à le porter en public.



Valve soigne son image

Chez Valve, ça doit pas rigoler beaucoup ces derniers temps. Après le foirage de Steam, le vol de code source, et le report indéterminé d'Half-Life 2, on dirait qu'ils sont un peu à l'Ouest. Le dernier couac s'est produit lors du CES 2004. Sur place, une grosse LAN est organisée pour les développeurs, avec du Counter-Strike au menu. Ben oui ! ils n'allaient pas mettre Half-Life 2, personne n'était supposé y avoir déjà joué. Ahem ! Le blem, c'est qu'avant même que les hostilités démarrent, l'interface de cette bouse de Steam a subitement réclamé une mise à jour de 3 Mo. Blam ! 1200 machines en simultané sur cette usine à gaz : forcément, le routeur il apprécie moyen. Ensuite, il crame. Et vu que les mecs que Valve avait promis en soutien technique avaient un petit peu oublié de venir, c'est vite devenu un joyeux bordel. Tous es tournois prévus ont été annulés, les prix redistribués… Je vous raconte pas la tête des organisateurs. Nan, vraiment, le eSport avec Valve, c'est VRAIMENT du sport.

Vaut mieux entendre ça que d'être sourd

Les faits : HP s'allie avec Apple pour mettre en place tout son business autour de la musique. iTunes sera le logiciel utilisé et HP commercialisera un clone d'iPod bleu. L'homme qui aurait mieux fait de se taire : David Fester – General manager / Microsoft Windows digital media division. La connerie qui est sortie de sa bouche : "Le fait qu'iTunes commence à dominer le marché est mauvais pour les consommateurs, car ça limite leur choix à l'iPod au lieu de leur permettre de profiter de l'offre de tous les produits basés sur la technologie Microsoft. Windows, c'est pouvoir choisir. Vous pouvez mélanger logiciels et lecteur portables. Nous pensons que vous devriez avoir le même choix quand on parle de services de musique en ligne." L'analyse : ce mec se fout de nous. La seule chose que pense vraiment Microsoft de tout ça c'est qu'un acteur majeur du monde PC ne suit pas leurs standards propriétaires (le WMA et services associés) et ça, c'est agaçant. Alors les gars, comment ça fait de ne pas avoir un monopole ? Ça énerve hein ? Dites vous que ça fait vingt ans que ça dure pour les autres.





On croyait que Via allait se lancer sur le marché des consoles. En fait, il s'agissait juste d'un modèle PC orienté multimédia, avec le look qui va bien pour s'intégrer dans votre salon Ikea. Ou pas.



L'Afrique, c'est chic

Pour les authentiques grognards avides de réalisme qui ne peuvent se satisfaire du sympathique, mais simpliste Afrika Korps vs Desert Rats, les crânes d'acier de chez Battlefront apportent le bonheur. Troisième jeu de la série et toujours avec le même moteur graphique, Combat Mission : Afrika Korps est aussi laid qu'historiquement exact. On y retrouve l'habituel souci obsessionnel du détail qui a fait la réputation de Battlefront, avec 63 scenarii et 7 opérations en Afrique du Nord, mais aussi en Crète, en Afrique de l'Est, en Sicile et en Italie. Le jeu devrait être distribué en France, fin janvier, mais on peut également le commander directement, via Internet, pour seulement $35 : https://www.combatmission2.com/cmak_order.html. Maintenant je vous laisse, il faut que je révise mes tables balistiques.



Pour vous désinscrire, cliquez ici



Sérieusement, les mecs qui sont responsables de notre lot quotidien de spams, il va falloir songer à les soigner, hein ? Ça devient compulsif là. Ils ne peuvent pas s'empêcher de passer devant un port ouvert ou un e-mail perdu sur une page web, sans trépigner comme des animaux en chasse, à l'affût d'un nouvel endroit où déposer leur merde. Leur dernier méfait : une pub pour du viagra, diffusée dans tous les véhicules de police de Philadelphie. Ça n'a pas vraiment fait marrer les gars du coin, le maire était tout honteux, bref, c'était pas joli, joli. Ils sont tellement pas contents, qu'ils ont promis de retrouver fissa les coupables et de les traîner derrière des voitures banalisées sur des routes pleines de petits cailloux. Ho oui ! faites ça... Et filmez tout ! Je pourrais regarder ça en boucle pendant des heures, pour me consoler de voir ma boîte mail se noyer un peu plus chaque jour.

Oui, mais,
est-ce qu'on pourra enfin buter Jar Jar ?

Il n'y avait vraiment plus que chez LucasArts qu'on n'était pas au courant de la sortie imminente d'un nouveau jeu Star Wars.
Mais c'est bon, on les a mis au jus maintenant. Du coup, ils ont même réussi à nous trouver des screenshots. Star Wars Battlefront, c'est en gros la transposition du gameplay de Battlefield 1942 dans l'univers de tonton Lucas.
Quatre factions (rebelles, impériaux, clones et droïdes), dix planètes, plein de véhicules pour se blaster dans les airs et sur le plancher des banthas, jusqu'à 64 joueurs simultanément en LAN, voilà qui devrait nous faire oublier les demi-déceptions suscitées par Jedi Knight III et Galaxies. C'est Pandemic Studios (Full Spectrum Warrior, Battlezone II) qui bosse sur le projet, le scénar n'est pas signé du vieux George, donc, a priori, pas de raisons de trop s'inquiéter.



Les Sims Reloaded

Mon pire cauchemar, c'est de me réveiller un matin à côté d'une nana qui joue aux Sims sur son laptop. Alors vous pensez bien que je ne suis pas particulièrement chaud à l'idée qu'un Sims 2 nous arrive bientôt. Mais bon, paraît que ça se vend beaucoup, il doit bien y avoir quelque chose à en dire. Tenez, hop ! quelques specs, comme ça : plein de nouveaux petits détails, des persos qui vieillissent, des mamans dont le ventre gonfle, gestion de l'hérédité physique, et tout en 3D... Ça, c'est pour les nouveautés graphiques. Et apparemment, c'est tout. En même temps, on n'en attendait pas vraiment plus, hein ? Chez Maxis, on ne change pas une équipe qui gagne. Et surtout qui vend. On aura donc droit à un bon gros Sims relifté 2004, avec, sans doute, une ou deux options rigolotes en plus (torturer psychologiquement le chat du voisin, par exemple, ça me plairait). Mais ce sera toujours le même principe idiot qui parvient difficilement à me faire lever un sourcil plus d'une demi-heure.



GENRE
Stratégie Temps Réel

ÉDITEUR
PointSoft

DÉVELOPPEUR
Related Designs/ Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Février 2004



Au Moyen-Âge, tout le monde avait un gros nez. Comme Faskil aujourd'hui.

CASTLE STRIKE

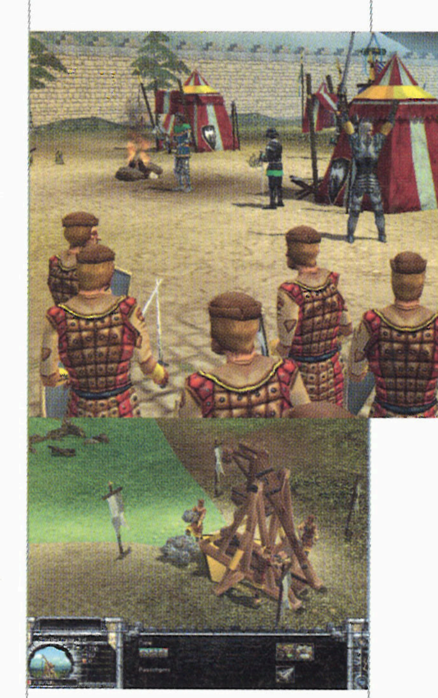
Ouah, un jeu de stratégie temps réel ! Voilà un genre sous lequel on ne croule pas abondamment... Remarquez, je suis mauvaise langue puisque Castle Strike a au moins l'originalité de nous épargner la Seconde Guerre mondiale ou l'évolution à travers le temps pour se consacrer uniquement au Moyen-Âge. Logique cela dit, vu que l'équipe de Related Designs cherche généralement à distinguer un brin ses productions de celles des petits copains. Déjà à l'origine de No Man's Land, ils nous collent cette fois en pleine guerre entre la France, la confédération des États germaniques et l'Angleterre. Sans parler des ouat mille seigneurs et clans qui se verraient bien avec des terres plus grandes. Le gameplay est du coup tout trouvé : trois campagnes (une par pays) de huit missions chacune seront au menu, avec des unités différentes pour chaque contrée (environ 18 unités par pays). J'espère que les codeurs ont prévu un stock d'aspirine pour équilibrer le gameplay entre tout ce petit monde. J'allais oublier le principal, le coup de l'unité héroïque que l'on va suivre durant toute la campagne. Non non non, rien à voir avec les héros de Warcraft III. Ben voyons...

Chienne de vie

Évidemment, dans Castle Strike, des affrontements entre soldats, il va y en avoir un paquet. Des lanciers aux hallebardiers en passant par les inévitables archers, ils sont tous là dans leurs armures rutilantes recouvertes de boue ramassée en traînant dans les bois à la recherche d'un moyen de contourner des murs d'enceinte. En effet, il vous faudra parfois conquérir les châteaux de vos adversaires. Toutes les techniques qui ont fait leurs preuves à l'époque sont disponibles : tour de siège pour débarquer directement sur les créneaux, pièces d'artillerie pour faire des trous juste en dessous, les unités qui creuseront des tunnels encore plus bas ou simplement des échelles de bois. Connaître toutes les subtilités de ces outils sera bien sûr indispensable pour défendre le château que vous aurez bâti de vos propres mains. Enfin, au figuré : c'est les mains de vos serfs qui ont assemblé les murs dans la poussière et la douleur pendant que les vôtres se contentaient d'applaudir leurs travaux. Ou presque. Car l'interface a beau être a priori bien conçue, il va falloir jouer les architectes pour ne pas se faire envahir en trois secondes. N'oubliez pas de protéger votre peuple, puisque c'est lui qui ramassera les trois ressources du jeu (bois, pierre et métal) pour construire les différents bâtiments (une vingtaine de disponibles). Comme en plus ils paient des impôts pour rémunérer vos soldats, va falloir les bichonner. Bonne nouvelle, on répartit automatiquement qui fait quoi en manipulant des curseurs et pas en cliquant sur chaque gueux individuellement. Loin d'être révolutionnaires, le moteur 3D et l'interface semblent largement à la hauteur de ce qu'on leur demande. L'aspect construction et la variété générale du gameplay devraient sauver Castle Strike de la tristement célèbre catégorie du « encore un RTS insignifiant de plus » pour carrément le propulser dans celle des « jeux fun ». Soyons fous, soyons optimistes.

Bishop et Caféine


Les murs sortent du sol comme des gros champignons rocailleux.


Rien de tel qu'un trébuchet pour abattre des murs.

Quand on y pense quand même, c'est pas une vie, seigneur du crime. En plus de vous méfier en permanence de vos ennemis et des forces de l'ordre, vous devez garder un œil sur vos amis et hommes de confiance qui ourdissent mille plans pour prendre votre place. Quoi qu'il en soit, avant d'en arriver là dans Gangland, vous devez faire vos preuves en tant qu'auxiliaire du crime. Incarner une pourriture de bas étage rongée par l'ambition, ça a son charme. Votre premier choix consistera à sélectionner votre avatar parmi quatre frères qui viennent d'émigrer dans les ruelles de Paradise City. On nous décrit cette ville comme « une mégalopole gigantesque divisée en vingt-six cartes et peuplée de centaines d'habitants, tous ayant un caractère et des réactions réalistes ». Dans les faits, c'est une création largement inspirée (pour rester poli) du Chicago des années 1920 à 1930, dont les rues sont effectivement très animées. Votre tonton flingueur, oncle Vincenzo, a besoin de vos talents pour agrandir la petite entreprise familiale. Généralement, on embauche du personnel, on fait construire de nouveaux locaux ou on rachète des concurrents. Tonton, il pense pas pareil. Selon lui, il est plus simple de voler que d'acheter, d'extorquer que de gagner, de terroriser que d'être respecté. Je ne sais pas trop ce qu'aurait pensé ma prof de catéchisme de ces considérations, mais la méthode fait encore ses preuves. Grâce à vous, la famille deviendra rapidement plus riche et plus crainte. Plus en vue, également… Et il ne faudra pas hésiter à glisser quelques billets au chef de la police pour l'obliger à fermer les yeux sur vos activités à la limite de la légalité. Tout est dans la notion de « limite ».

GENRE
Action matinée de stratégie/gestion

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

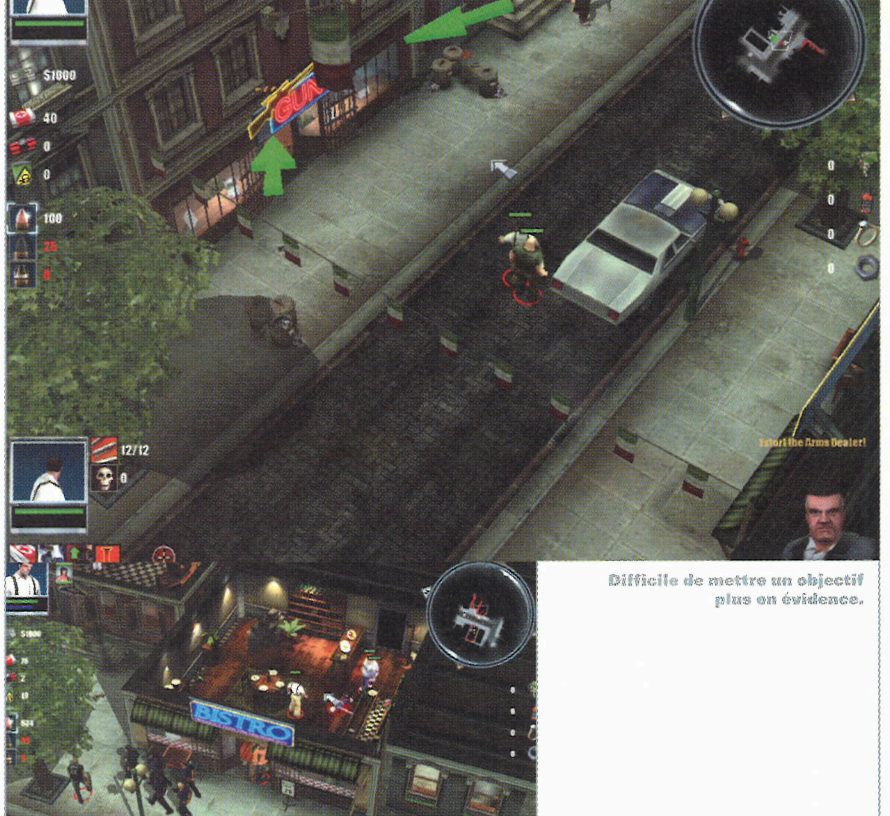
DÉVELOPPEUR
Mobster/Danemark

SORTIE PRÉVUE
Fin février 2004

GANGLAND



Rah allez quoi ! On veut des danseuses topless, sinon il n'y a aucun intérêt…



Difficile de mettre un objectif plus en évidence.

Vie de famille

Ce jeu de stratégie à la croisée de Republic et de Chicago 1930 comporte une partie action assez développée, mais qui ne requiert pas des réflexes d'as du clic : on désigne les cibles ennemies et le résultat des combats dépend des stats de ses sbires. Plus intéressant, votre personnage sera amené à se marier et bossera dur sur sa descendance. Les années passent et vos capitaines de gangs seront vos propres rejetons, dont l'aide sera indispensable pour étendre votre territoire. Le moteur 3D utilisé permet de pénétrer dans tous les bâtiments ou de piloter des véhicules garés sur le trottoir. Il gère les ombres selon des éclairages dynamiques qui varient en fonction du cycle jour/nuit. Histoire de prolonger la durée de vie du produit, un mode multijoueur est prévu. Il supportera jusqu'à huit adversaires humains ou gérés par l'intelligence artificielle qu'on nous promet « surprenante » (moi j'ai été souvent surpris par l'I.A., rarement en bien). Les possibilités semblent variées et nombreuses et la réalisation correcte. Il ne nous reste plus qu'à espérer que le mélange sera dilué avec suffisamment d'intérêt pour donner envie de s'y plonger des heures durant.

Bishop



Parfois, il faudra soudoyer la police. Ou leur filer des gnons. Ça marche bien aussi…





Matrix à la sauce Western : Fennimore évite les balles au ralenti avec l'onde de choc pour matérialiser leur passage.

The Westerner est une simulation politico-économique où l'on incarne un dirigeant ayant quelques problèmes à définir ses convictions (The Westerner... the veste turner... le retourneur de veste... non ? Vraiment pas ? Bon, bon, O.K.). Surfant toujours sur la vague mazoutée du « retour de la Grande Aventure » par Runaway, Focus s'apprête donc à lancer un nouveau jeu du genre, développé cette fois par les Espagnols de Revistronic. Vous incarnez Fennimore Fillmore, un jeune cow-boy à l'âme redresseuse de torts. En effet, à son arrivée dans une petite bourgade de l'Ouest américain, il se sent obligé de venir en aide aux paysans locaux malmenés par Starek, un gros ponte de la région, au lieu de s'allier intelligemment au plus fort pour brimer les plus faibles. Mais comme c'est avant tout un homme avec ses faiblesses, il le fait également pour impressionner et aider Rhiannon, l'institutrice du village aux formes généreuses (c'est la fille qui a les formes généreuses hein, pas le village).

Pour utiliser le cheval, vous devrez le nourrir en carottes, après les avoir amoureusement cultivées dans un potager.



GENRE
Aventure

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Revistronic Espagne

SORTIE PRÉVUE
Fin février 2004

THE WESTERNER

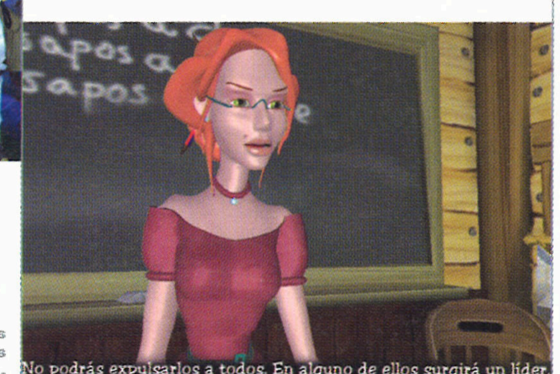


« Eh Papy, t'es aveugle ou quoi, j'suis en train de te vider ta caisse ! »

Affiché tout en rondeur

Ces derniers temps, la tendance graphique des jeux d'aventure était à la représentation des personnages en trois dimensions dans des décors précalculés. Revistronic pousse le concept un peu plus loin et nous propose cette fois de la vrai 3D. L'idée semble bonne puisqu'elle autorise des mouvements de caméras intéressants et des plans variés durant les cinématiques. Le reste de l'affichage se fait grâce à un nouveau moteur graphique développé pour l'occasion et sobrement appelé « PICTuRE ». Il permet de modéliser les objets avec des splines (courbes), plutôt que des faces. Sans être révolutionnaire, le procédé semble convaincant et facilite l'animation d'expressions faciales précises. Aventure oblige, tout le temps que vous ne passez pas à chercher des objets pour résoudre les énigmes, vous l'emploierez à discuter avec la trentaine de personnages différents du jeu. Comme la version que nous avons reçue était totalement en espagnol (et que je ne parle pas un traître mot de cette langue), on ne peut que supposer que de nombreux gags et subtils jeux de mots ajouteront une dimension comique à ces dialogues. Ça irait d'ailleurs dans la logique des nombreux clins d'œil faits à l'industrie cinématographique (citons Matrix, les Mystères de l'Ouest, Toy Story, et bien d'autres). Pour l'ambiance, les musiques sont très judicieusement inspirées du folklore de l'époque et on retrouve tous les clichés que l'on peut espérer : la prison à faire sauter, la banque à braquer ou le pont à dynamiter. En tentant de surmonter la barrière de la langue pour me faire une idée du produit, j'ai pu remarquer quelques problèmes d'ergonomie. La version finale qui arrive à la fin du mois de février (si tout se passe bien) nous dira s'ils sont réellement pénibles.

Bishop



Voilà la solution pour intéresser les garçons à l'école : embaucher des institutrices ultra bonn... heu, compétentes.

Je vous jure, y'a vraiment des crétins partout. Tenez, dans Sacred, on a droit à un sorcier un peu nigaud qui n'a rien trouvé de mieux qu'invoquer un démon majeur, comme ça, juste pour voir ce que ça fait. C'est tellement débile comme idée que jamais l'assureur ne voudra rembourser les dégâts. Maintenant le monde est menacé par une horde de morts vivants et il va bien falloir que quelqu'un s'en occupe. Vous par exemple. Oui je sais, moi aussi ça m'a un peu étonné au début, mais voilà c'est comme ça et maintenant faut assumer. Dès le mois prochain vous allez devoir bâcher du monstre à la tonne dans ce pseudo RPG en vue isométrique, très fortement inspiré d'un hit dont le nom commence par D et finit par iablo. Vous allez voir, c'est très joli par ici, plein de régions

GENRE
Action RPG
ÉDITEUR
Ascaron Entertainment
DÉVELOPPEUR
Ascaron Entertainment/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Mars 2004

SACRED

sympas, des foultitudes de quêtes à remplir et des wagons entiers d'objets magiques à collectionner. Pour une plus grande marge de manœuvre, les trois quarts du monde seront accessibles dès le début et il y aura plein de Personnages Non Joueurs avec qui on pourra discuter avant de les tuer. Les kilomètres à pied ça use les souliers, du coup on pourra aussi se déplacer et combattre à cheval.

Des persos avec beaucoup de classe

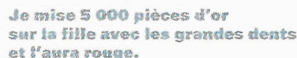
Six pour être précis : le Gladiateur, une brutasse spécialisée dans l'épluchage industriel et la distribution de grosses lattes dans la gueule. Il aime bien les haches, le banjo et la poésie. L'Elfe Noir est une sorte de ninja, le genre de type qui miaule en tortillant ses doigts façon kung fu, qui agite des couteaux bizarres et qui peut pas s'empêcher de sauter partout en faisant de la fumée. Le Battlemage fait un peu figure d'intellectuel de la bande : il n'aime pas trop se salir les paluches et barboter dans le sang.

Ces messieurs sont très fatigués, alors maintenant ils dorment.





Le Gladiateur : tout dans la finesse.



Je mise 5 000 pièces d'or sur la fille avec les grandes dents et l'aura rouge.

Son truc à lui, c'est plutôt d'incinérer les méchants avec des sorts bien spectaculaires. L'Elfe des bois n'est pas trop courageuse non plus, elle se planque dans les buissons et elle lance des morceaux de bois pointus sur les gens qu'elle n'aime pas. Elle a un pouvoir spécial étonnant, la zoophilie : ça veut dire qu'elle est copine avec plein de gros animaux. Plus original, le Séraphin : une charmante créature à la poitrine généreuse, douée avec ses mains mais également dotée de pouvoirs divins bien pratiques, genre foudre, tremblements de terre et multiplication des pains dans la tronche. Enfin notre petite dernière, la Vampiresse. Elle se déguise en gentil chevalier le jour, prude et honorable, mais la nuit elle devient une bête sauvage gainée de cuir qui se jette sur les gens pour les sucer à mort. Horrible ! Chaque classe devrait avoir accès à une palette unique d'attaques spéciales, ainsi qu'une interface particulière pour gérer son équipement propre. Un système de combos à définir soi-même permettra également d'enchaîner facilement les coups, genre je clique une fois et ça colle tout seul des rafales de beignes à tout ce qui traîne autour. S'il est aussi amusant à jouer que joli à regarder, Sacred devrait être une très bonne surprise.

Atomic



Le Séraphin est un personnage qui ne manque pas d'atouts pour réussir.



DELTA FORCE - BLACK HAWK DOWN : TEAM SABRE

GENRE
FPS (extension)

ÉDITEUR
NovaLogic

DÉVELOPPEUR
Ritual Entertainment États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Mars 2004

C'est les fans de Delta Force qui vont être drôlement contents : ravager la Somalie dans Black Hawk Down ne suffisait pas ; bientôt, avec l'extension Team Sabre, c'est la Colombie et l'Iran qui serviront de terrains de jeu. On commence les festivités avec cinq missions au pays des narcotrafiquants, un endroit tout vert avec des arbres partout, de l'herbe, des Toyota rouillées et des bouseux bronzés armés de kalashnikovs. C'est bien gentil toute cette végétation, mais dans la version de preview, ça nous vaut un framerate absolument catastrophique. Ils ont intérêt à arranger tout ça pour la version finale, parce que là même sur une bonne config ça rame autant qu'une compétition d'aviron dans un lac de mélasse. Ça s'arrange ensuite quand on part écumer le Golfe Persique : six missions dans un bled tout jaune avec du sable partout, des puits de pétrole, des Mitsubishi rouillées et des bidasses bronzés armés de kalashnikovs. Pas grand-chose de neuf dans tout ça : quelques flingues de plus qui ne devraient rien changer au gameplay, de nouveaux véhicules, mais toujours impossibles à contrôler, une Intelligence Artificielle qui s'annonce toujours aussi ridicule. Petit point positif, on nous promet une trentaine de nouvelles maps multiplayer. On verra bien le mois prochain ce que tout ça donne au final, mais franchement sans doute pas de quoi grimper aux murs. A priori si les fans de Delta Force seront contents, ils seront vraiment les seuls.

Atomic

Rends-toi Abdul, fais pas l'idiot, tu n'as aucune chance !







La vie en Colombie est très difficile, c'est un peu comme Koh Lanta.

PRO RUGBY MANAGER

GENRE
Simulation économique de club de rugbymen

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Cyanide Studio France

SORTIE PRÉVUE
Fin mars 2004

Vous ne pouvez pas vous imaginer depuis combien de temps j'attends une simulation comme celle-là. L'Entraîneur 4 subjugue des milliers de footballeux dans l'âme, mais rien n'avait jamais été pensé pour les passionnés de rugby comme moi. Je suis crédible là ? Bon... La partie gestion semble très riche : on peut améliorer ses installations en sachant que cela aura une incidence sur le budget et les performances du club, acheter ou vendre des joueurs, les entraîner, suivre les petits jeunes qui débutent, trouver des sponsors, etc.

Darth Maul

Concernant les matchs à proprement parler, vous pouvez les simuler ou les jouer. Si vous optez pour cette dernière solution, vous assistez au match en direct et donnez des indications à vos joueurs : en attaque vous assignez des ordres individuellement (jeu au pied, passer la défense, faire un maul), tandis qu'en défense vous dispensez des directives à toute l'équipe : large gauche ou droite, ras ou double rideau, etc. La réalisation semble très correcte et le moteur 3D utilisé pour simuler les matchs s'en sort plutôt pas mal, même si je n'ai pas réussi à savoir quelle équipe je dirigeais sur le terrain. D'ailleurs, je me suis rendu compte que je ne comprenais strictement rien aux règles de ce sport. Moi j'aime la poésie et les fleurs. Pas les gros gnons et les oreilles décollées.

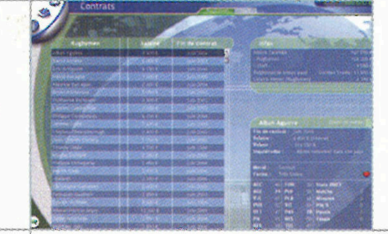
Bishop



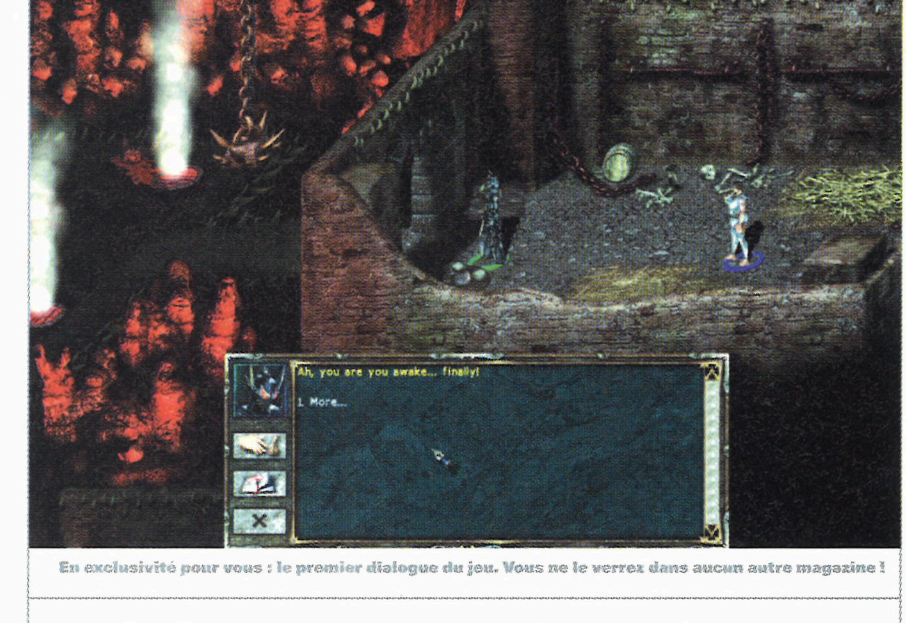
L'interface graphique qui vous permettra de tout gérer est sobre mais agréable (savoir faire des légendes, c'est un métier).



Les six gars du milieu se mettent des coups de poing dans l'anonymat du maul. Le rugby, un sport de déconneurs.



BEYOND DIVINITY



En exclusivité pour vous : le premier dialogue du jeu. Vous ne le verrez dans aucun autre magazine !

GENRE
RPG

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Larian Studios/Belgique

SORTIE PRÉVUE
Mars 2004

Fin du générique, fondu ouvert sur le présentateur en plan rapproché
- « Au programme ce soir, une nouvelle émission de notre grand jeu "On prend les mêmes et on recommence". Notre candidat s'appelle Divine Divinity et nous vient de Belgique. »
[Plan d'ensemble du plateau]
- « Bonsoir, cher candidat ! Votre famille et vos fans apprécient votre longue durée de vie et votre système de quêtes, mais surtout vos possibilités rôlistiques. On vous reproche, malgré tout, des graphismes désuets (certains diront moches), un gameplay un peu bancal ainsi qu'un certain manque de profondeur. Vous avez, cependant, décidé de revenir sur le devant de la scène, au mois de mars, sous le nom de Beyond Divinity, pour faire vivre à vos joueurs de nouvelles aventures dans votre univers. Mais ce soir, vous êtes là pour nous montrer l'avancée des travaux et nous impressionner avec vos nouveautés. Dites-nous en plus. »
[Gros plan du candidat]
- « Merci. Je me permets de rajouter que mes joueurs ont particulièrement apprécié mon approche beaucoup plus jeu de rôle que Diablo 2 (à qui je ressemble, paraît-il). Ils ne seront pas déçus par ma nouvelle version, puisqu'ils pourront apprendre n'importe laquelle de mes 300 compétences (soin, création de pièges, etc.), indépendamment de la classe de leur personnage. Mes labyrinthes catacombiques et mes extérieurs gigantesques regorgent de monstres, de PNJ, d'objets plus ou moins utiles ou magiques et, bien sûr, de quêtes. Ces dernières entraînent le joueur, serviteur du Divin, dans une aventure où il doit briser la malédiction qui lie son âme à celle d'un chevalier de la Mort. Et je peux vous assurer que le caractère antinomique des deux protagonistes va assurer quelques situations très cocasses. Par ailleurs, je gère la magie grâce à un système permettant de combiner plusieurs actions afin de couvrir le plus large éventail de possibilités. Pour terminer, j'ajouterai que je suis nettement plus joli qu'avant, puisque mes personnages sont en 3D et que j'affiche de nombreux effets DirectX. »
[Plan moyen du plateau]
- « Quel enthousiasme ! Cela fait plaisir à voir. Cependant, en vous essayant, j'ai cru remarquer que certains des reproches qui vous avaient été adressés, à l'époque de Divine Divinity, étaient toujours d'actualité : par exemple, l'impossibilité de cliquer sur la mini-carte pour se déplacer, le héros qui ne riposte pas tout seul en cas d'attaque, et rien pour indiquer qu'une arme est hors d'usage ! »
- « Oui mais... »
- « Et votre aspect graphique ? Vous trouvez vraiment que vous avez évolué ? Êtes-vous persuadé qu'un brin de 3D et quelques effets graphiques suffisent à masquer vos graphismes sombres et moch... désuets ? Sincèrement ? »
- « Je vous trouve bien dur avec moi ! Reconnaissez que mon potentiel de jeu de rôle est élevé. Je vous assure que je suis bien plus intéressant qu'avant, et nettement moins monotone ! »
[Plan rapproché du présentateur]
- « Nous sommes prêts à vous faire confiance. Nous vous invitons à revenir nous voir avant votre sortie en magasin pour nous prouver que vous tenez vos promesses. En attendant, dépêchez-vous d'aller vous maquiller car il ne vous reste que peu de temps avant d'arriver en version test. »
[Fondu au noir, générique de fin]

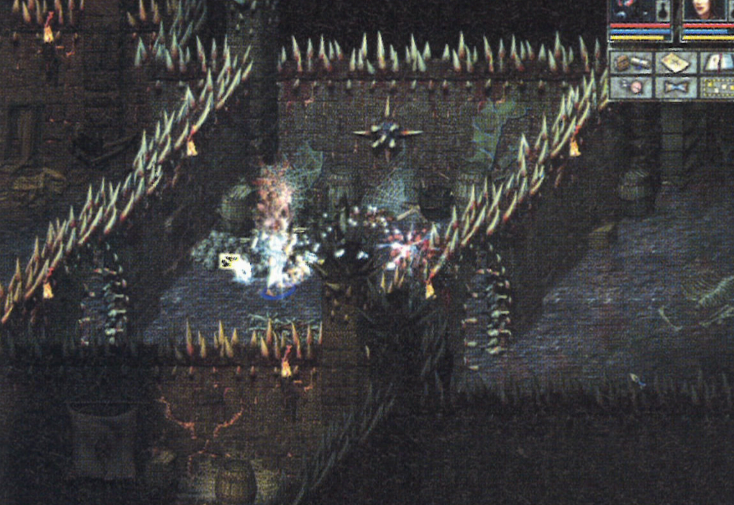
Bishop



Sur la table se trouve un crâne qui parle. Malheureusement, il ne s'appelle pas Murray, même s'il a un côté satanique.

L'éditeur de sorts permet de créer des sortilèges composés, tandis que l'inventaire offre presque plus d'informations que nécessaire.





Là, je commence à « groshilliser » (comme on dit dans le milieu) avec mes sorts surpuissants. Bon, bien sûr, si je prends une baffe, je meurs. Mais, il faut déjà pouvoir m'approcher.

PERSONNALISEZ VOTRE MOBILE AVEC persomobiles

UN BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

Ecoutez tout notre catalogue de bruitages au 0899 70 2001 et sur www.persomobiles.fr.

Aboiement chien + 66001
Bruits érotiques 66069
Chant Tyrolien 66004
Chasse d'eau 66005
Cri de Tarzan 66053
Cri d'horreur Femme 66006
Délire chinois 66009
Fou rire 66012
Fraise de dentiste NEW 66077
Miaulement chat 66013
Pets 66014
Rire bête 66015
Rots 66016
Sifflet (ouah le canon !) 66019
US Police "Hands up!" NEW 66078
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard + 66021
Vomissements 66023
Vieux téléphone 66026
"Allo! Ici la gendarmerie" 66051
"Allo, ici la terre" NEW 66063
"Alors, on joue les héros, cow boy?" NEW 66066
"Allo docteur, c'est encore moi" NEW 66081
"Attention au départ" NEW 66071
"Ce téléphone s'autodétruira..." NEW 66080
"C'est mon portable qui sonne?" 66031
"C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
"Ceci est un appel, veuillez décrocher !" 66059
"Décroche, allez, décroche!" 66035
"Demat" NEW 66064
"Espèce de p'tit con!" 66045
"Hasta la vista, baby!" + NEW 66075
"Hem hem je dérange?" NEW 66079
"Inch Allah!" NEW 66082
"Joyeux noël!" NEW 66076
"Ki c k'a pété?" NEW 66068
"Oh my godness!" NEW 66067
"La loi, c'est moi!" 66050
"Nous zafons les moyens de fous faire parler..." 66041
"Ouvrez, police!" 66044
"P'tit con, va!" 66046
"Putaing, cong !" 66049
"Shalom!" NEW 66061
"Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne!" 66048
"Téléphone, maison" NEW 66074
"Tranquille" NEW 66070
"T'ni matelod..." NEW 66072
"Y'a quelqu'un?" + 66049
"Y'a person qui répond?" NEW 66065

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

3500 autres SONNERIES

Trouver la vôtre et l'écouter parmi nos 3500 sonneries:

PAR THÈME

Sur le 0899 70 2001, utilisez la recherche par thème ou entrez directement une référence de thème. Exemple: 1563 pour + 50 Reggae! 1563. Ou envoyez par SMS le thème au 61211. Ex.: REGGAE au 61211.

PAR NOM

Sur le 0899 70 2001 rubrique sonnerie, trouvez une sonnerie à partir de quelques lettres de son titre, par ex. HEY ou Hey oh. Ou envoyez par SMS une partie du titre de la sonnerie au 61211. Ex.: HEY au 61211.

NOUVEAUTÉS

Persomobiles crée des dizaines de nouvelles sonneries par semaine! Pour la liste des nouveautés, appelez le 0899 70 2001, rubrique sonnerie, ou envoyez NEW au 61211.

SMS+ 61211

61211: 0,35 €+SMS seulement

Et bien sûr toutes les sonneries sur www.persomobiles.fr et wap.persomobiles.fr

100% POLY !

Toutes nos sonneries (+ de 3500) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera MONOPHONIQUE, POLYPHONIQUE (vrai son des instruments) ou HIFI/AMR (son encore meilleur sur certains mobiles).

REMIX

+: Sonnerie disponible en plusieurs versions (remix etc.). Pour choisir, écoutez-les au 0899 70 2001. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent!

MINIS

M: Sonnerie disponible aussi en version MINI (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. Ex.: 558189 pour Marie...55818.

TOP HIT !

Hey oh 54957
Sexy pour moi 53381
L'orange 53333
Comme des connards 53466

> RAP / RNB

03 Bonnie and Clyde M 55305
113 fout la merde 55604
1m73, 62 Kg 56078
21 questions 54940
50 NEW 53358
7 days 54683
Angela 55944
Another day in paradise 56083
Art de rue NEW 55607
Assassin de la police 55299
Au nom de la rose 56494
Au summum NEW 54580
Avec classe 55024
Avoir des potes 55289
Baby boy M+ 53068
Bad boy for life 56086
Bad boys de Marseille 55945
Bad intentions 55606
Be faithful NEW 53388
Beautiful M 54511
Belsunce breakdown M 56612
Block party 55777
Break ya neck M 54378
Bump bump bump M 54113
Business 55939
California Love 54245
Changes 54247
Cleaning out my closet 55672
Come with me 56691
Crazy in love M 54643
Destinée 55037
Dilemma M 55917
DJ M 54647
Dr. Hannibal M 54123
Du rire aux larmes 56080
Elle donne son corps avant son nom 55609
Family Affair 55799
Forgot about Dre 54249
Freestyler 55582
Funky cops-Let's Boogie 55698
Gangsta's Paradise 56685
Get busy M 54461
Get my party on 53194
Gimme some more 56075
Give me the light 54070
Gravé dans la roche M 54379
Hey oh M+ 54957
Hey sexy lady M 54388
Hey ya 53172
Hot'n'Groovy NEW 53314
Hotel Commissariat 54638
I believe I can fly 55715
I know what you want M 54373
I need a girl 56301
I'll be missing you 55430
I'm still in love with you NEW 53469
If you had my love 55703
In da club M+ 54149
Incassables 53140
Iz u NEW 53418
J'ai des choses à te dire 53258
J't'emmerde 54784

RAP / RNB (suite)

Je danse le mia 56145
Jenny from the block M 55131
Killing me softly 56362
La vengeance aux deux visages 54457
Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Let me blow your mind 54859
Like glue 53226
Long time 53270
Ma Benz 55287
Ma conscience 54587
Make it clap 54384
Match nul M 54501
Never leave you 54952
Noble art M 54758
Number One M 53227
P.I.M.P M+ 54992
Parce qu'on revient de loin 53228
Petit frère 55610
Pose ton gun 54764
Pour ceux 54964
Qui est l'exemple 56906
Qui veut la peau de mon Crew 55288
Real slim shady M 56618
Revoir un printemps NEW 53356
Rise and fall M+ 54092
Ronde de nuit NEW 53321
Sales gosses M 54757
Sans (re)pères M 53127
Scandalous 54492
Sexy pour moi M+ NEW 53381
Shut up NEW 53424
Sing for the moment M 54520
Stan 56634
Stand up NEW 53468
Still D.R.E. M 54246
Survivor + 56637
Sweet soca music 53268
The next episode 56632
The way you move NEW 53470
Thoia thoing M 53147
Uh huh NEW 53317
What's your flava 55910
Where is the love M 54747
Without me M 56143
World filled with love NEW 53354
Y a pas de mérite 53151
You don't know my name NEW 53471
+ 310 Rap! 1554

> POP / ROCK

All apologies 54141
Angels 54686
Asche zu asche 54314
Baby I love U NEW 53331
Beat it 54278
Billie Jean 56202
Billy's NEW 53413
Black or white 55711
Bohemian rhapsody 54151
Boys don't cry 55214
Breathe M 54770
Bring me to life M 54364
By the way 56555
Californication 56760
Can't stop 54205
Clocks 54312
Close to me 55710
Come as you are 55713
Cry me a river M 54497
Diamonds on the inside 54813
Don't speak 55190
Du hast 55281
Enter sandman 55664
Feel 55151
Flash Dance-She is a maniac 55149
Fortune faded NEW 53336
Friend NEW 53353
Going under + 53041
Gotta get move on (Sophia is born) NEW 53348
Guilty NEW 53387
Hit That NEW 53323
Hollywood M 54708
Hotel California 56765
Hunter 54401
I love rock'n'roll 55640

POP / ROCK (suite)

I'll see it through NEW 53455
I'm with you 54515
Ich will 54385
In the shadows NEW 53355
It's my life NEW 53330
Jump 55656
Karma police 55280
Kashmir 54415
Killing in the name 55292
La grange 53115
Leave Right Now NEW 53316
Life for rent NEW 53435
Lifestyles of the rich and famous 54405
Like I love you 55008
Lithium 54146
Live is life M+ 54485
Lost of words NEW 53332
Love's divine M+ 54819
Mandy NEW 53359
Master of puppets 54132
Me against the music 53225
Miss you 55852
Mutter 54375
New born 54137
Nothing else matters 54135
Nothing fails 53262
Numb 54286
Objection 55780
On my way NEW 53423
Otherside 54083
Paint it black M 55750
Rape me 55349
Re offender NEW 53445
Rock your body 54596
Rugby is coming home NEW 53701
Satisfaction 56475
Senorita NEW 53453
Seven nation army 54334
Sign your name NEW 53442
Sk8er boi M 54159
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Smooth criminal 54280
So yesterday NEW 53351
St Anger 54657
Stairway to heaven 56790
Stuck in the middle 56750
Stuck on you + 54956
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The rock show 55692
The unforgiven 54136
The voice within NEW 53482
The zephyr song 55023
Thriller 54277
Time is running out NEW 54974
Total eclipse to the heart NEW 53463
Tout l'or des hommes 53010
Trouble 53191
Try too hard NEW 53337
Underneath it all 55188
We are the champions NEW 56764
White flag 54942
You rock my world 56800
+ 540 Pop/Rock! 1561

> ROCK FRANÇAIS

Apologie 54047
Cendrillon 56122
Cinglés 54987
Dernière danse M 54382
Divine excuse 53192
Du courage NEW 53448
J'ai demandé à la lune M 56096
J'veux du soleil 53019
Je cours 54857
Je l'aime à mourir 55298
Je saigne encore NEW 53416
Je te suivrai NEW 53318
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le jour s'est levé 54573
Le vent nous portera 56769
Manu chao 54391
Motivés 55922
New York avec toi 53050
Salut à toi 54033
Un jour en France 56383
Un singe en hiver 53100
Y a pas d'arrangement NEW 53446
+ 130 Rock Français 1548

MINIS

> HARD ROCK

Back in black 54392
Behind blue eyes NEW 53481
Chop Suey 53113
Every you every me 55228
Faint 54671
Fear of the dark 54408
Feeling this NEW 53357
Hard as a rock 55273
Hell bells 55273
Highway to hell 55688
How you remind me 56529
I believe in a thing called love NEW 53456
In the end M 54219
In too deep 55782
Innervision 55773
Minerva 53018
Mobscene M 54490
My immortal NEW 53480
My Sharona NEW 53485
Numb M+ NEW 54896
Points of authority 54221
Pretty fly 55596

Rainmaker NEW 53420
Somewhere I belong M 54222
Still waiting 54833
The bitter end 54433
This is the new shit 53174
This picture 54718
Thunderstruck 54393
TNT 54394
Why don't you get a job 55293
+ 50 Hard Rock! 1543

> VARIÉTÉS

3ème sexe 54461
À 20 ans 55310
À contre courant 53186
À nos actes manqués 54275
Ainsi sois-je 54066
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56288
Au bout de mes rêves 53210
Aviateur NEW 53443
Bambina NEW 53414
Bellissimo NEW 53412
Besoin de rien, envie de toi 55048
C'est trop 53195
Ça va dech NEW 53497
Comme j'ai mal 55840
Cum cum mania 56297
Demandez à mon cheval NEW 53707
Dès que le vent soufflera 54197
Désenchantée 56214
Deux pieds NEW 53343
Donne moi le temps 54421
En apesanteur 55549
Encore NEW 53303
Entre nous M 55456
Envole-toi 54275
Et l'on y peut rien M 54595
Être une femme NEW 53436
Ève lève-toi 54561
Fan 54356
Foule sentimentale 55160
Grandir NEW 53328
Hélène 53209
Hymne à l'amour 54013
I'm alive 55730
Il faut se faire l'amour NEW 53702
Immortelle 55771
J'ai encore rêvé d'elle 55318
J'ai pas fait PopStars NEW 53310
J'irai où tu iras NEW 53449
J'oublierai ton nom NEW 53451
J'te l'dis quand même NEW 53458
Je laisse faire NEW 53459
Je marche seul 55808
Je n'ai jamais pleuré 53187
Je Regarde là Haut NEW 53315
Je suis de celles NEW 53342
Je t'aime encore NEW 53426
Je te donne 55773
Je te promets M 54555
Je trace 56706
Je viens du pays de l'enfance NEW 53419
Je voyage NEW 53710
L'aigle noir + 55690

VARIÉTÉS (suite)

L'envers du décor NEW 53454
L'intermittence NEW 53350
L'orange NEW 53333
La beuze-Le frunkp M+ 53478
La fille du coupeur de joints 55803
La solitudine 54489
Laura NEW 53440
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le rital 54549
Les comédiens NEW 53700
Les démons de minuit 56215
Les hommes qui passent NEW 53345
Les lacs du Connemara 55331
Libertine 56212
M'exaucerais-tu quand même NEW 53350
Ma gueule 54557
Ma liberté de penser M 54315
Magnolia NEW 53457
Manhattan-Kaboul 56312
Marie M 55818
Millésime 56939
Milord 56025
Mistral gagnant M 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon étoile NEW 53325
Morgane de toi 54201
On n'oublie jamais rien NEW 53313
Ose NEW 53326
Paris latino M 55162
Petite fille (live 2003) NEW 53352
Petite Marie 55117
Place des grands hommes 54193
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Prendre racine 54738
Que je t'aime 56225
Qui de nous deux M NEW 53322
Reste encore NEW 53305
Reviens (où te caches-tu?) NEW 53349
Rien ne me changera 53245
Sang pour sang 55883
Sans brut NEW 53383
Sans contrefaçon 56213
Savoir aimer 55773
Sere Nere NEW 53327
Seul + 56897
Si demain... (Turn around) NEW 53462
Si j'avais du t'aimer 53273
Suivre une étoile 53244
Sur un air Latino 54529
T'en va pas 54266
Tant pis NEW 53335
Tant que c'est toi 53073
Toi / Tu NEW 53183
Tournent les violons 55626
Tous les chemins NEW 53495
Tous les droits des enfants NEW 53421
Une belle journée 56095
Une fille de l'Est NEW 53392
Vivo per lei 54320
Vivre pour le meilleur 55601
Week-end NEW 53321
Zinedine 53196
+ 690 Variétés! 1564

> ITALIE

Gloria 53283
Sara perche ti amo 53282
Ti amo M 55568
Tu 53284
Un attimo di pace NEW 53706
Un emozione per sempre 54651
+ 10 Variétés italiennes! 1594

> MUSIQUES RÉGIONALES

An Alarc'h 53091
+ 10 Musiques régionales! 1540

> COMÉDIES MUSICALES

Aimer NEW 53447
L'envie d'aimer 55603
Les 10 commandements-La peine maximum NEW 53402
+ 10 Comédies musicales! 1574

> DANCE / ELECTRO

2 times 56153
Able to love 53003
Aerodynamic 56613
Around the world 56116
Aserejie (the ketchup song) 55571
Bel mondo rulez 2.0 (it's all about you) NEW 53415
Blue 56497
Can you feel it 54759
Chihuahua M+ 54121
Children 56168
Daddy DJ M 56642
Dancin' NEW 53461
Dreamland 54648
Enola Gay 54936
Follow me 54662
Get it together (remix) NEW 53474
Harder, better, faster, stronger 54118
Hole in the head NEW 53479
Holliday 56488
Hypnotic tango 54782
Illusion NEW 53304
In the ghetto 53249
Insomnia 56161
Like a prayer 56063
Pop Corn 56094
Ride on time NEW 53294
Right on time 54713
Satisfaction M+ 54114
Saturday night NEW 53464
Something about us NEW 53347
Summer Jam 2003 M+ 53476
Sweet dreams 55089
The magic key M 54423
+ 270 Dance! 1559

> DISCO

And the beat goes on 56568
Blame it on the boogie 53247
Born to be alive 56152
Celebration 56203
Funkytown 56200
Get down saturday night-Get down samedi soir 55771

DISCO (suite)

Give me the night 54593
Go West NEW 53703
I will survive + 56631
Just an illusion 55639
Virtual insanity 54682
Y.M.C.A. 56017
+ 50 Disco! 1580

> ROCK N ROLL

Johnny be good 54311
+ 50 Rock'n roll! 1581

> SOUL

I feel good 56408
+ 10 Soul! 1588

> REGGAE

Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Dépareillé 56773
Get up stand up 56135
Is this love 56334
Jammin' + 56759
L'hymne de nos campagnes 56360
Mangez moi M 56175
No woman no cry 56758
Plantation M 55128
Positive Vibration 56066
Rat race NEW 53477
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Reggae night 55705
Sortez-les 54740
Tout le monde debout 54858
+ 50 Reggae! 1563

> SKA

Gangsters 56538
Night boat to Cairo 56545
One step beyond 56546
+ 10 Ska! 1592

> LATIN

Commandante Che Guevarra 55335
Copacabana 55657
Devuélveme el aire NEW 53484
En tu cruz me clavaste NEW 53483
Encontrarás NEW 53485
La Bamba M+ 56588
La vida en rosa NEW 53306
Maria Magdalena M 53044
No me llames iluso 53230
Papi Chulo M+ 54856
+ 40 Latin! 1579

> ZOUK

1er gaou M 56485
Alice, ça glisse 55608
Ba moin en ti bo 56954
Donne moi ton number NEW 53329
La chatte à la voisine NEW 53312
Laisse parler les gens M+ 54553
Ma rivale, fiesta latina M 53182
Océan M 54949
On verra 55755
Tu disais 54802
Un gaou à Paris 54699
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M+ 56953
Zouk Là Sé Sel Médikaman Nou Ni NEW 53037
+ 20 Zouk! 1565

> RAÏ

Abdel Kader M 55435
Aïcha 56697
Chira France 55954
Des deux côtés NEW 53311
Didi 56698
Je veux vivre 54820
Main dans la main 55941
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+ 20 Raï! 1562

> WORLD

7 seconds 56234
+ 10 World! 1582

> DESSINS ANIMÉS

Akira 55233
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Caliméro 55960
Candy + 56610
Capitaine Flam M 56717
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cowboy bebop 56363
Dragon Ball GT M 54343
Dragon Ball Z 56265
Evangelion 55231
Fly 54704
Futurama 56989
Ghost in the shell 54344
Goldorak, go ! 54811
Goldorak-Là haut, là haut 56654
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Hellsing 55230
Il était une fois l'homme-Temps & fugue en fa mineur 53446
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeanne et Serge M 56979
L'étrange noël de Mr Jack-Thème 56295
L'étrange noël de Mr Jack-This is Halloween 55802
L'inspecteur Gadget M 56733
La panthère rose M+ 56629
Le château dans le ciel 55458
Le Manège Enchanté + 53025
Le Roi Lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les Minipouss 54923
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons M 56615
Maya l'abeille 56601
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714

DESSINS ANIMÉS (suite)

Princesse Mononoké 55072
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Yu-Gi-Oh! 54362
+ 90 Dessins animés! 1556

> SÉRIES TV

24 heures chrono NEW 53411
Agence tous risques M+ 56826
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre + 56603
Angel M 56851
Arnold et Willy + 56844
Benny Hill M 56820
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed M 56660
Code Quantum 56802
Dallas NEW 56652
Dead Zone NEW 53492
Disparitions NEW 53494
Droles de Dames 56994
Friends-Smelly Cat 56623
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hawaï police d'état + 56818
Histoires naturelles 55244
K2000 56847
L'homme qui tombe à pic 56842
L'île aux enfants-Casimir 56602
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Les brigades du tigre 56821
Les mystères de l'ouest 56816
Les têtes brulées 56891
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum M 56682
Malcom 54888
Marnix 54351
Mariés, 2 enfants 56840
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Muppet Show 56944
Papa Schultz 56901
Police Academy 56837
San ku kaï 56716
Shaft + 56091

Votre VOIX !

Enregistrez votre message, ajoutez si vous le voulez un effet (écho, robot...) mixez le avec n'importe quelle musique ou bruitage de notre catalogue... et vous obtenez une sonnerie vraiment perso ! 0899 70 2001, rubrique sonnerie.

Shérif fais moi peur 56894
Six feet under 54338
Smallville-Save Me M 54358
Stargate SG-1 M 56904
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55130
The Shield NEW 53493
X-Files 56614
+ 180 Séries! 1551

> FILMS

1492, Christophe Colomb 56090
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 55403
À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Amélie Poulain M+ 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Bagdad Café 56887
Beetlejuice 55967
Borsalino 54971
Braveheart M 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan M+ 56186
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Fantômas 54789
Flashdance 56024
Ghost dog + 56796
Ghost-Unchained melody + 54664
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Gladiator (1992)-We will rock you 53430
Grease + 56754
Gremlins 1 & 2 54777
Halloween M 54400
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Thème M+ 56639
Jeux interdits 56792
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor... NEW 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood NEW 53439
L'exorciste M 56740
La 7ème compagnie 53023
La beuze-99 Luftballons 56139
La boum 56655
La cité de la peur-La carioca 56989
La soupe aux choux M+ 56640
La vérité si je mens-Ya habbibi yalla 54472
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le dernier samouraï NEW 53491
Le flic de Beverly Hills M+ 56076
Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le monde de Nemo NEW 53319
Le Parrain M+ 56072
Le père noël est une ordure-Destinée 55296
Le point de la rivière Kwai 56005
Le seigneur des anneaux II 55065
Le seigneur des anneaux III-Into the West NEW 53403
Le seigneur des anneaux-Thème NEW 53487
Les 10 commandements-Comme des connards NEW 53466
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés font du ski M+ 56274
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948

FILMS (suite)

Les Bronzés-Darla Dirladada 56957
Les Ripoux 3 NEW 53405
Les tontons flingueurs 55794
Love actually-The trouble with love is NEW 53406
Love Actually-Too lost in you NEW 53431
Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
Matrix Revolutions main title NEW 53401
Matrix Revolutions-Navras NEW 53402
Matrix-Clubbed to death 56753
Matrix-Wake up M+ 55763
Mauvais Esprit-Ze burp NEW 53309
Men in Black 56694
Midnight Express M 56002
Mission Cléopâtre 56048
Mission Impossible 1-Thème film M+ 54750
Mission Impossible 2-Thème du film 54046
Mon nom est personne 56253
Mon oncle 55269
Mortal Kombat 54891
Moulin Rouge-Sparkling diamonds NEW 53334
Peau d'âne NEW 53437
Philadelphia NEW 53441
Pirates des Caraïbes M+ 54959
Pretty woman 56021
Pulp Fiction-Misirlou M+ 56641
Ratz-Pas de panique à bord NEW 53496
Resident evil-Le film 56525
Robin des bois, prince des voleurs-Everything I do 53064
Rocky III-Eye of the tiger M+ 56718
Sexe intentions-Bittersweet symphony M 55494
Sister act 55001
Talons Aiguilles-Piensa in mi 55488
Taxi 56743
Taxi 3 55492
Terminator 2-Le jugement dernier M+ 56755
Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903
The full monty M+ 56888
Titanic-My heart will go on + 56742
Top Gun-Take my breath away M 56890
xXx-Fever frei 54254
+ 220 Films! 1553

> PUBLICITÉS

Banque Populaire-Free 56107
Coca Cola Vanille-Day-O M+ 54464
Dim M+ 56604
Egoïste-Roméo et Juliette 55728
Evian 2003-We will rock you M 56523
Fructis 2003-Diamonds and guns NEW 53488
Hollywood Chewing gum 56605
Levi's 2002-Sarabande suite n° 3 56700
Maxwell-Stop ! 55943
Neslé-Pierre et le loup 55994
Nutella 2003-Glorious NEW 53425
Orange 2003-Come Together 53277
Peugeot 206-Husan 55256
Renault-Johny & Mary 56996
Royal Canin-Le Professionnel 56039
SFR 2003-Another one bites the dust 55113
Toyota Yaris-Snake 54642
Wanadoo-Just for one day 54822
+ 70 Publicités! 1557

> FÊTES ET ÉVÉNEMENTS

Douce nuit 55532
Étoile des neiges NEW 53394
Il est né le divin enfant 55164
Jingle Bell 56702
Joyeux Anniversaire 56653
La danse des canards 56119
No-o-ël, No-o-ël (the first Noël) NEW 53399
Noël ensemble NEW 53450
Petit papa noël 56768
Toi le Père Noël NEW 53320
Viens boire un petit coup à la maison + 56309
Vive le vent 55306
We wish you a Merry Christmas NEW 53400
+ 20 Fêtes/Événements! 1539

> CHANSONS PAILLARDES

Bali Balo 56887
Félicie aussi 54256
J'ai la ... qui colle 56112
La digue du... 56104
Les filles de camaret 56106
+ 10 Chansons paillardes! 1573

> DIVERS

Pin Pom (Pompier) M 56647
Pin Pom Pin (Ambulance) M 56648
Sirène de police américaine 54887
Sonnerie vieux téléphone 54453
+ 10 Divers/Jingle! 1566

> CLASSIQUE

Bolero 55176
Carmina burana M 55723
La flûte enchantée 55795
La lettre à élise 56881
+ 30 Classique! 1558

> JAZZ

Desafinado 54096
The girl from Ipanema M 56910
+ 40 Jazz! 1560

> COMPTINES / ENFANTS

Attraction "It's a small world" 54927
+ 10 Comptines! 1595

> HYMNES

Hymne Algérie M+ 56668
Hymne Brésil 56067
Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
Hymne Etats Unis + 56666
Hymne Israël-Hatikva + 56670
Hymne Italie M 56663
Hymne Japon 56723
Hymne La Marseillaise M+ 56660
Hymne Maroc 56667
Hymne Portugal 56720
L'internationale 56951
Le chant des partisans 55428
+ 40 Hymnes! 1552

> HUMOUR

Biouman et Dorothée 55580
C'est toi que je t'aime 55579
Isabelle a les yeux bleus 55574
Its kyz maî laïfe 55527
Stach stach 56064
Vice et Versa 55578
+ 10 Humour! 1598

TOP RÉDAC'

ACTION



1) **Prince of Persia : Les sables du temps**
Ubi Soft Canada / Ubi Soft

2) **Freedom Fighters**
Io Interactive / Electronic Arts

3) **Max Payne 2**
Remedy Entertainment / Take Two

ACTION/TACTIQUE

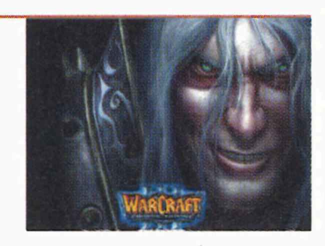


1) **Hidden & Dangerous 2**
Illusion Softworks / Take Two

2) **Raven Shield**
Ubi Soft Canada / Ubi Soft

3) **Operation Flashpoint**
Bohemia / Codemasters

STRATÉGIE/GESTION



1) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard / Vivendi

2) **SpellForce : The Order of Dawn**
Phenomic / JoWooD

3) **Command & Conquer : Heure H**
EA Pacific / Electronic Arts

SPORT



1) **Pro Evolution Soccer 3**
Konami / Konami

2) **NFS : Underground**
EA Games / Electronic Arts

3) **Colin McRae 3**
Codemasters / Codemasters

JEU DE RÔLE/AVENTURE



1) **Star Wars : KOTOR**
Bioware / Activision

2) **Beyond Good & Evil**
Ubi Soft / Ubi Soft

3) **Uru : Ages Beyond Myst**
Cyan / Ubi Soft

SIMULATION



1) **Lock On**
Eagle Dynamics / Ubi Soft

2) **IL-2 Sturmovik : The Forgotten Battles**
Maddox Games / Ubi Soft

3) **Flight Simulator 2004**
Microsoft / Microsoft



Caféine

JEU DU MOIS
- Montage de cuisine encastrable

JEU DU MOMENT
- Urban Terror

JEU ATTENDU
- Stalker



Faskil

JEU DU MOIS
- Formalités administratives

JEU DU MOMENT
- Prince of Persia : SOT

JEU ATTENDU
- Driv3r



Bishop

JEU DU MOIS
- C #

JEU DU MOMENT
- Star Wars Rebellion

JEU ATTENDU
- Half-Life 2



Cyd

JEU DU MOIS
- Unreal II XMP

JEU DU MOMENT
- Final Fantasy XI

JEU ATTENDU
- Black and White 2

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui s'y rapportent.
C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

0 Moins fun qu'un CD vierge.

1 Foutage de gueule pur et simple.

2 Expérience traumatisante.

3 Pas grand-chose à sauver.

4 Oui mais non. Dommage.

5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre.

6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants.

7 Bon jeu, bien réalisé.

8 Très bon jeu, une valeur sûre.

9 Exceptionnel.

10 Une future référence.









Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Jeu majeur et indispensable



Stop Doublage pourri



Démo ou patch présents sur le CD-Rom

RÉSEAU

1) **Unreal II XMP**
Digital Illusions / Electronic Arts

2) **Warcraft III : The Frozen Throne**
Blizzard / Vivendi

3) **Urban Terror (mod pour Quake III)**
Indépendants



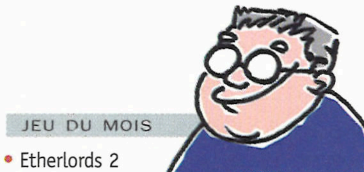
TOP DAUBES

1) **Dark Fall**
XXV Production / Dreamcatcher

2) **Cypher**
258 Productions / Dreamcatcher
Infinite Interactive / Ubi Soft

3) **Fair Strike**
G5 Software / Buka Entertainment





Tbf

JEU DU MOIS
- Etherlords 2

JEU DU MOMENT
- America's Army

JEU ATTENDU
- Unreal Tournament 2004

Blutch

JEU DU MOIS
- Street Fighter Alpha 3

JEU DU MOMENT
- Pro Evolution Soccer 3

JEU ATTENDU
- TOCA Race Driver 2

Atomic

JEU DU MOIS
- Afrika Korps vs Desert Rats

JEU DU MOMENT
- Lock On

JEU ATTENDU
- Dark Project 3



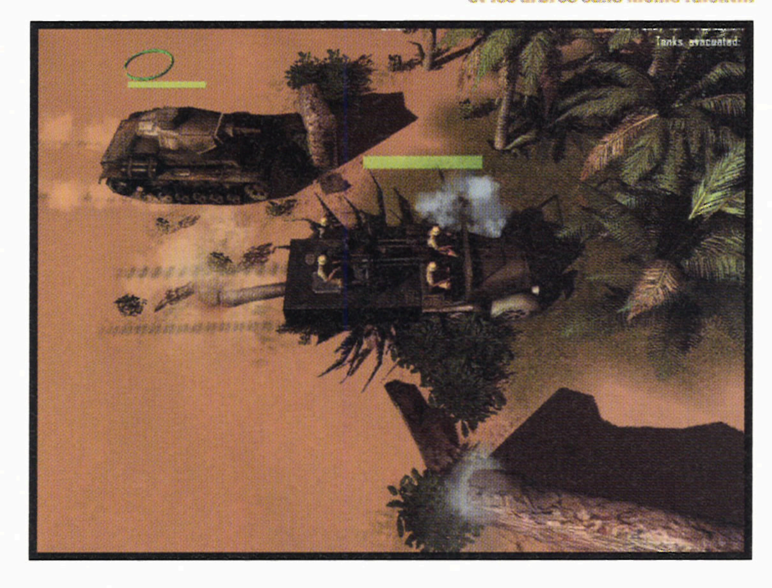
Fumble

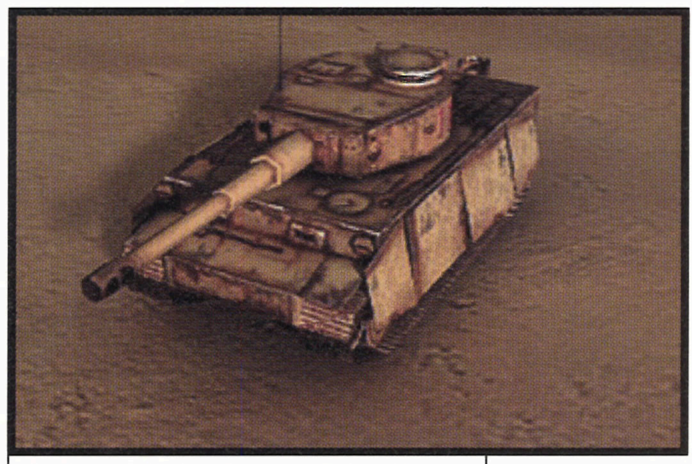
JEU DU MOIS
- Ars Magica (Jdr de table)

JEU DU MOMENT
- Horizons

JEU ATTENDU
- Stalker

Hélas, comme d'habitude dans les jeux temps réel, le terrain n'a quasiment aucune influence sur les combats. Les tanks écrasent les murs et les arbres sans même ralentir.





Un Tigre avec des jupettes, comme c'est mignon !

Afrika Korps vs Desert Rats

TACTIQUE DE BLINDÉS DANS UN BAC À SABLE

J'AI FROID. JE HAIS LA GLACE, C'EST HUMIDE ET COLLANT, ET ÇA GLISSE. O.K., L'HIVER C'EST MARRANT CINQ MINUTES : ON PEUT FAIRE DES BOULES DE NEIGE, CACHER DES BOULONS ET DES MORCEAUX DE VERRE À L'INTÉRIEUR, ET ORGANISER DES BATAILLES AVEC LES COPAINS. MAIS, C'EST VITE LASSANT. COUP DE BOL : AVEC AFRIKA KORPS VS DESERT RATS, JE VAIS POUVOIR ALLER BRONZER DANS UN TANK, SOUS LE SOLEIL BRÛLANT DU DÉSERT LIBYEN.

AKvsDR est un jeu tactique en temps réel, librement inspiré des événements de la campagne d'Afrique du Nord entre 1941 et 1942. Le joueur y dirige des officiers fictifs et les vingt batailles du jeu n'ont qu'un lointain rapport avec des situations historiques. Les briefings détaillés, ainsi que la lecture des lettres et journaux intimes écrits par les personnages entre chaque mission, permettent cependant de rendre vivant ce qui ne serait sinon qu'une suite monotone d'affrontements sans grande cohérence. Cette fois, pas question de couper du bois et de chercher de l'or pour fabriquer de nouveaux tanks en cours de partie : le joueur doit se débrouiller avec les quelques unités qu'il a sélectionnées en début de mission, dans un tableau à la Panzer General. Les blindés occupent une place primordiale avec de l'infanterie et de l'artillerie en soutien. Les tanks



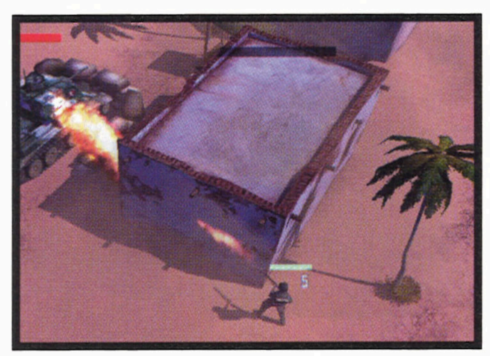
Ces abrutis se sont regroupés à portée d'un de mes canons, et ils refusent de déguerpir...


TOUT PUBLIC


INTERNET 4


LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 512 Mo de RAM, carte graphique 128 Mo
ÉDITEUR MONTE CRISTO
DÉVELOPPEUR DIGITAL REALITY/HONGRIE
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE



Un petit coup de lance-flammes derrière l'oreille et ce Cruiser n'embêtera plus personne.

TIPS JEU

Gardez un œil sur vos flancs et conservez un peu de DCA mobile ainsi que des véhicules de réparation juste derrière votre première ligne pour secourir vos blindés en cas de pépin. Essayez de garder un peu d'infanterie en réserve pour occuper les bunkers ou capturer des épaves abandonnées.

En haut de l'affiche



Le jeu s'attarde beaucoup sur sept personnages, dont les deux principaux sont les héros des deux campagnes permettant de jouer successivement avec les Boches, puis les Britons. Officier prussien de la vieille école, Erich Von Hartmann adore défiler au pas de l'oie dans tous les sens, et claquer des talons devant des vieillards aux uniformes criblés de médailles. Il n'aime pas les mauvaises manières de ce Hitler et de ses nazis, des rustres qui salissent l'honneur de la Wehrmacht,. Mais le premier devoir du soldat est d'exécuter les ordres, et Hartmann est un excellent soldat : alors il exécute. Grâce à lui, vous allez enfin découvrir la différence entre le bon militaire et le mauvais.



Héros de la campagne britannique du jeu, Gregory Sinclair est un de ces Anglais bourrés de flegme comme on croyait n'en voir que dans les épisodes de Magnum. Avant la guerre, il a eu l'occasion d'affronter Hartmann aux Jeux Olympiques de 1936. Depuis les deux hommes se vouent une belle amitié virile qui sent bon le sable chaud. La guerre – et tous les petits désagréments qui vont avec – les oblige un peu à se tirer dessus et tout ça, mais, en parfaits gentlemen, ils savent accomplir leur devoir et s'entretuer sans en faire toute une histoire. Ces deux personnages incarnent « la guerre sans haine » chère à Rommel, général atypique connu pour sa réprobation des atrocités nazies et qui finit suicidé par la Gestapo pour son implication dans un attentat manqué contre Hitler.



Pour éloigner les oiseaux de mauvais augure, prévoyez un épouvantail efficace. Un qui tire plein d'obus par exemple.

Un peu de technique

Pendant les combats, la version testée (non optimisée) souffrait de saccades dans les scrollings sur un 2 GHz 512 RAM GeForce Ti 4600, mais la version du commerce devrait s'en tirer un peu mieux. De toute façon, ça n'a pas une grande influence sur le gameplay, puisqu'on peut passer tous ses ordres en pause et donc sans souffrir des problèmes d'animation.

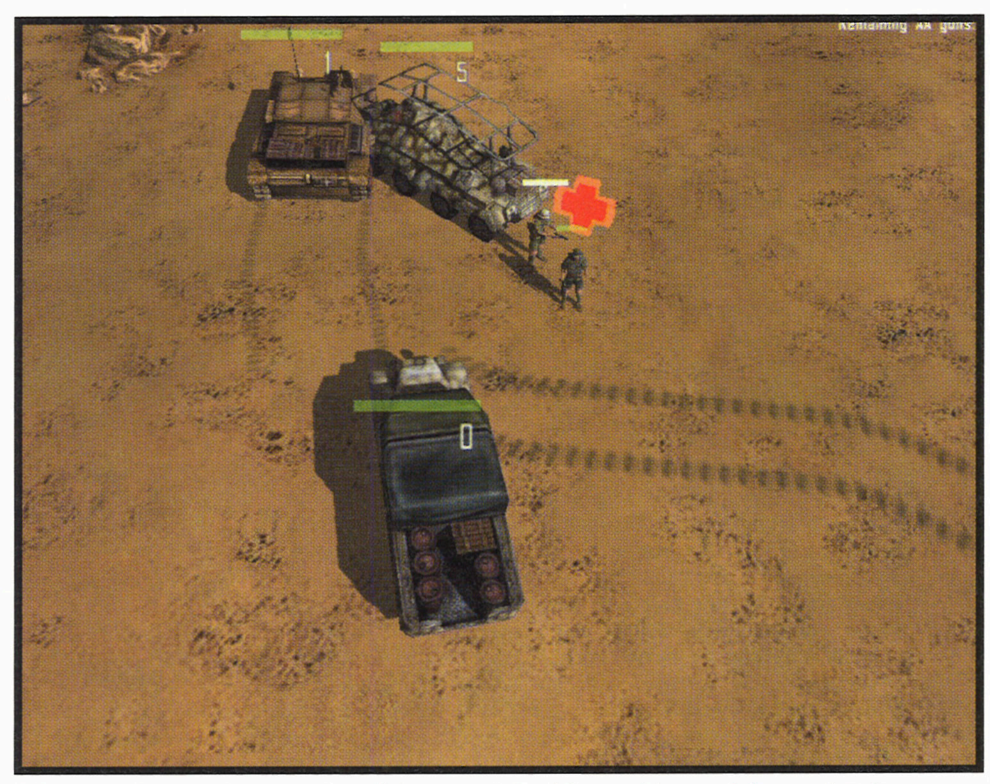
Les engins chenillés peuvent pivoter in situ, alors que les véhicules à roues ont besoin de place pour manœuvrer.



survivants gagnent de l'expérience d'une mission à l'autre et améliorent leurs statistiques ; il est donc préférable de limiter ses pertes. Incongruité notable, on achète individuellement chaque homme qui peut ensuite servir indifféremment de fantassin ou de membre d'équipage. Du médecin au lance-flammes, huit classes spéciales de combattants sont disponibles, et un type avec une mitraillette, embarqué dans un char, sera meilleur canonnier qu'un bidasse de base. C'est complètement farfelu, mais ça introduit un peu plus de variété dans la gestion de ses forces.

Secret Weapons of the Afrikakorps

Votre héros (voir encadré « En haut de l'affiche ») doit impérativement survivre à la mission et atteindre tous les objectifs principaux. Mais remplir en prime des objectifs secondaires permet peu à peu l'accès à des armes secrètes : si vous voulez qu'on vous confie quelques-uns des légendaires chars Tigre, vous savez ce qu'il vous reste à faire. En cas de victoire retentissante, il est même parfois possible avec un mode Blitzkrieg d'enchaîner directement la mission suivante avec les mêmes troupes, et en profitant de l'effet de surprise.



O.K., tu as mal parce qu'un panzer t'a roulé dessus, mais le médic va te faire une piqûre et ça ira mieux.

Un peu d'Histoire

Février 1941, macaronis en détresse : les glorieux plans de conquête africaine de Mussolini sont contrariés par la déroute abjecte de son armée face à des troupes britanniques très inférieures en nombre. Craignant un effondrement total de son allié italien, Hitler décide alors de lui filer un coup de main et d'envoyer une force expéditionnaire en Afrique du Nord, histoire de protéger le flanc sud du III[e] Reich. Cependant, le gros de la Wehrmacht se préparant alors à l'invasion de l'URSS, l'aide disponible pour la défense de la Libye se limite à une division maigrelette, commandée par le charismatique général Rommel. Celui-ci vient de se couvrir de gloire pendant la campagne de France à la tête de sa « Division Fantôme », surnommée ainsi car elle se déplace tellement vite sur la carte que personne ne peut prévoir où elle va réapparaître. La situation est grave, certes, pourtant, à peine débarqué, Rommel lance une contre-offensive générale sans attendre l'arrivée du gros de ses chars. Pris par surprise, les Britanniques se débinent sur plusieurs centaines de kilomètres et c'est maintenant l'Égypte et le canal de Suez qui sont menacés par l'avancée du Renard du Désert. C'est le début de deux ans de combats acharnés entre l'Afrikakorps de Rommel et les Rats du Désert de Montgomery avec, de part et d'autre, des efforts de plus en plus demesurés pour emporter la décision sur ce qui n'était, au départ, qu'un théâtre d'opération très secondaire.



Les sacs de sable protègent un peu des tirs ennemis, mais empêchent temporairement de bouger.

Sur le terrain, l'action est vue de dessus et on peut faire tourner la caméra à 360°, changer un peu l'angle et zoomer au ras des palmiers, ce qui ne sert strictement à rien à part admirer la finesse des détails. La géographie de l'ensemble de la carte est connue ; seule la position des ennemis reste à déterminer. Le traditionnel « brouillard de guerre » délimite en permanence les zones visibles, et il suffit de passer le curseur sur une unité pour voir s'afficher son champ de vision et la portée de tir des armes de bord. Il est à noter que les distances sont ridiculement courtes pour un jeu censé reproduire des combats de blindés dans le désert où l'on se tire dessus à plusieurs kilomètres. Ce choix de design sacrifie une part importante du réalisme à la rapidité du jeu, avec une prépondérance des manœuvres et de la reconnaissance sur la puissance de feu brute. Les petits détails de placement prennent du coup une grande importance. Heureusement, quand ça chauffe trop, on peut mettre le jeu en pause pour réfléchir et passer calmement ses instructions. C'est un peu trop sobre, on aimerait voir à l'écran les ordres précédents pour vérifier qu'on n'oublie personne, mais dans l'ensemble ça marche.

Un taxi pour Tobrouk

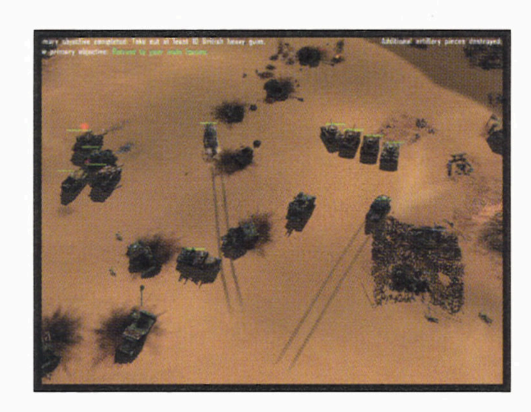
La gestion binaire des lignes de vue implique que l'infanterie est toujours visible, sa seule chance de survie étant de se planquer dans des bâtiments civils ou des bunkers. Cependant, les munitions étant illimitées, un commandant prudent rase systématiquement au canon toutes les constructions suspectes avant de s'en approcher. Résultat, la piétaille est incapable de se camoufler et de monter une embuscade correcte. La gestion individuelle des fantassins, au lieu de groupes réalistes d'une douzaine de gaillards se battant en équipe, rend le tableau encore plus ridicule. Si on y ajoute les problèmes de path finding, qui entraînent retards et dispersion des hommes, les combats d'infanterie sont franchement ratés, avec des fusillades qui ressemblent davantage à Starcraft qu'à Close Combat. Heureusement, les blindés se comportent bien mieux et, visuellement, les détails sont magnifiques. Chaque engin est animé par un moteur physique qui lui confère des animations réalistes, avec de la poussière, des traces dans le sable et de la fumée. Les explosions soulèvent les épaves et projettent plein de débris, c'est très joli. La gestion balistique est basique pour rester accessible au plus grand nombre, mais le résultat



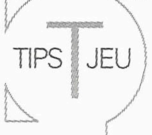
La gestion des lignes de vue est très simple. Ici mon unité de reconnaissance dévoile le tank embusqué derrière la maison, tout en restant elle-même masquée.



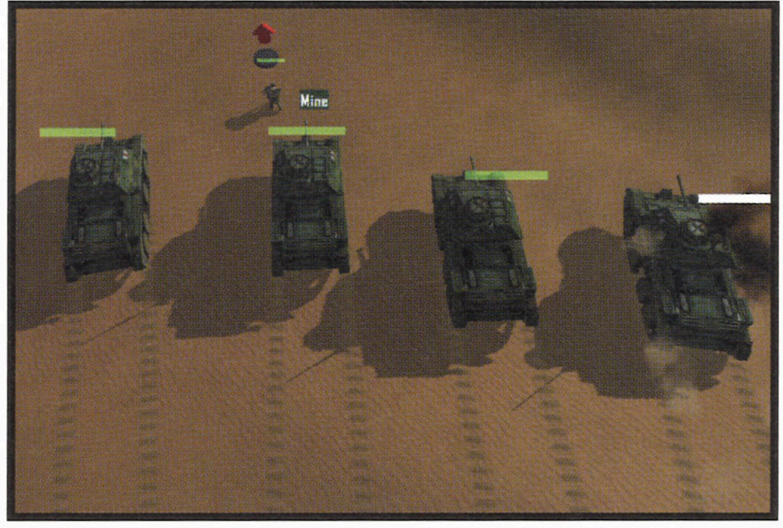
On peut facilement capturer et réutiliser des chars ennemis abandonnés.



est tout à fait acceptable pour peu qu'on ne recherche pas le degré de réalisme d'un Combat Mission ou d'un Steel Panthers. Le jeu tient notamment compte de la localisation des dégâts à la tourelle ou aux chenilles. On peut enterrer un tank pour réduire sa silhouette, et le blindage frontal est un poil plus épais que celui des flancs ou de l'arrière. Inutile, cependant, de vous encombrer l'esprit de statistiques détaillées sur les deux douzaines d'engins fidèlement reproduits qui cliquettent furieusement dans la caillasse : souvenez-vous juste que les gros chars sont plus forts que les petits et ça devrait aller.



Concentrez une solide ligne de chars face au danger et progressez en formation compacte pour créer et exploiter au maximum la supériorité numérique locale. Pilonnez les positions ennemies à l'aveuglette avant d'avancer et déployez un rideau mouvant d'unités de reconnaissance pour guider vos tirs de loin, sans dévoiler vos forces.



Dépêche-toi de virer ces foutues mines, on a pas que ça à faire nous !

Rommel-toi de tes panzers

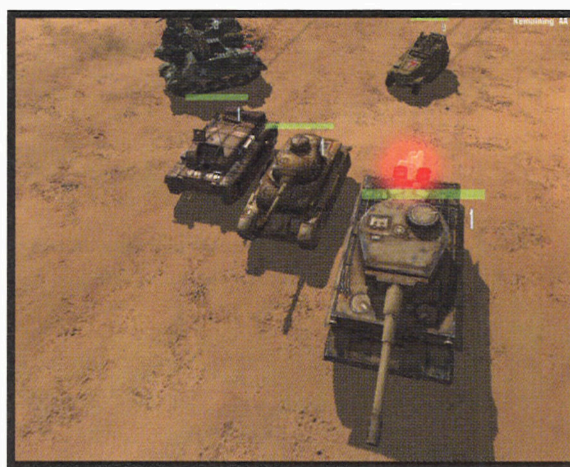
L'Intelligence Artificielle n'est pas brillante et vous devrez surveiller vos troupes de près pour éviter qu'elles se fassent massacrer bêtement. La fonction Pause, ainsi que la bonne ergonomie générale permettent de faire face à la situation sans trop transpirer. L'ennemi non plus n'est pas très futé, mais c'est normal, c'est l'ennemi. Heureusement, les missions sont suffisamment bien scriptées pour que des contre-attaques venant de directions inattendues représentent un danger permanent (le très faible champ de vision y fait beaucoup). Côté audio, il y a peu de musiques, mais elles sont bien héroïques, comme l'exige le sujet. Quant aux voix (en anglais) et autres bruitages, ils sont corrects. AKvsDR est un jeu sympathique, mais, fatalement, son thème limite les possibilités de gameplay. Concrètement, tous ces chars se ressemblent beaucoup, et bien des détails sont totalement superflus. L'aviation n'a que peu d'influence, et les possibilités tactiques sont forcément bien moindres que dans un jeu résolument fantaisiste. Inversement, la reconstitution est trop simpliste pour séduire vraiment les passionnés d'Histoire et de simulations réalistes. Il est donc à réserver aux amateurs de la période cherchant un jeu épique, beau et accessible. Ceux-là sauront lui pardonner ses petites imperfections.



Atomic







Le symbole rouge indique la présence de mon leader, bien balèze, mais qui ne doit surtout pas mourir.

En Deux Mots

Si on apprécie le scénario et le contexte des combats d'Afrique du Nord, AKvsDR est un bon petit jeu, avec plein de jolis tanks qui se tirent dessus. Il n'a pas la profondeur d'un grand STR ni la richesse des détails d'une vraie simulation tactique, mais il ne nécessite pas non plus des prouesses physiques avec une souris, et reste accessible sans effort.

- \+ Bon moteur graphique
- \+ Relativement réaliste, tout en restant simple d'accès
- \+ Scénario plus travaillé que la moyenne
- − La gestion du personnel est souvent fastidieuse
- − Les combats de fantassins sont nazes



Legacy of Kain : Defiance

BEAT THEM ALL / PLATE-FORME

LE PREMIER LEGACY OF KAIN, BLOOD OMEN, EST APPARU EN 1997, SOUS L'ÈRE DE WINDOWS 95. À PARTIR DE LÀ, LES DÉVELOPPEURS ONT SENTI QU'ILS TENAIENT UN BON FILON ET ONT COMMENCÉ À PÉTER LES PLOMBS : SOUL REAVER, SOUL REAVER 2, BLOOD OMEN 2 ET, MAINTENANT, LEGACY OF KAIN : DEFIANCE. JE ME DEMANDE BIEN QUI, DES FANS OU DES DÉVELOPPEURS, LÂCHERA LE MORCEAU EN PREMIER.



Kain traverse les barreaux presque aussi facilement que le T-1000.



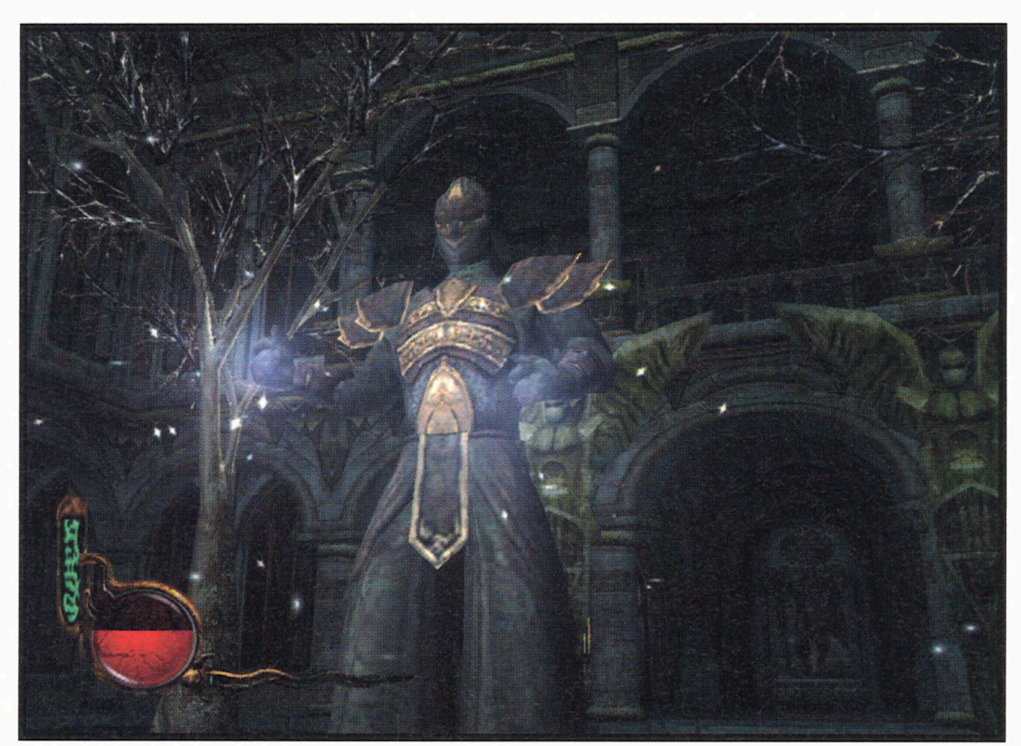
CONFIG MINIMUM 1 GHz, 256 Mo, GeForce 4
ÉDITEUR Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR Crystal Dynamics/États-Unis
TEXTE ET VOIX V.O. sur la version testée



Avec tous les épisodes de Legacy of Kain qui ont vu le jour, l'histoire n'a pas cessé de se compliquer et il est impossible de tout vous raconter en quelques paragraphes. J'offre, toutefois, une formation accélérée en Legacy of Kain dans l'encadré « Cours de rattrapage » pour tous ceux qui ont séché les épisodes précédents. Lisez-le attentivement et méfiez-vous : vous aurez une interro à la fin du test. Bien, passons directement à l'exercice suivant.

Hokuto No Kain

Defiance nous propose d'incarner tour à tour les deux personnages principaux de cette longue saga. Kain entame l'aventure en s'infiltrant dans une forteresse de guerriers spécialisés dans la lutte antivampires, tandis que Raziel démarre au plus profond d'un monde spectral, d'où il devra s'échapper. On commence avec Kain, et il s'agit de progresser dans les dédales du château, en affrontant régulièrement des guerriers en armure, des démons ou des miliciens chasseurs de vampires. On peut sauter très haut, très loin, grimper sur certaines parois ou détruire des pans de murs, et je dois avouer qu'il est très agréable de sautiller et de s'agripper aux éléments du décor comme un petit ouistiti enragé. La progression, elle, est extrêmement linéaire. La plupart du temps, il faut briser des sceaux magiques qui protègent l'accès à des portes, et les combats



Les plus perspicaces d'entre vous auront reconnu Malek, toujours aussi rigide depuis le premier épisode.

Un peu de technique

Sur une machine en phase avec son temps, comme un Athlon 1800+, 512 Mo et une GeForce 4 ou une Radeon, LOK : Defiance tourne en permanence au-dessus des 30 images/seconde. Même en 32 bits avec les ombres et toutes les options à bloc, c'est beau et fluide. Laisse tomber Madame Xbox, tu peux pas lutter.

consistent à affronter des grappes d'ennemis suicidaires.
Les séquences où l'on dirige Raziel sont davantage axées plate-forme. Comme dans les premiers Soul Reaver, on peut planer quelques instants lorsqu'on appuie deux fois d'affilée sur le bouton de saut, ce qui facilite grandement la progression quand on doit jouer à « Mario épouse Lara Croft » dans le monde des morts.

Legacy of Kaïo

Cependant, le côté le plus intéressant du soft, c'est incontestablement les combats et l'intensité qui s'en dégage. On se retrouve très souvent cerné par une poignée de soldats craintifs qui tentent de resserrer leur étau en avançant prudemment dans notre direction. En appuyant à intervalles réguliers sur les commandes de frappe, notre personnage enchaîne alors les combos avec une grâce et une puissance monstrueuse. Mais, je crois que le plus jouissif, c'est de soulever l'adversaire pour l'envoyer en l'air ; là, on saute pour le rejoindre et on profite de cet instant d'apesanteur pour lui infliger un maximum de patates dans un déchaînement d'éclairs. Le pauvre type finit généralement par être projeté à l'horizontale et file s'écraser lamentablement contre un mur, dans une gerbe de sang et de lumière. Pour tout vous dire, les combats font parfois penser à du Dragon Ball Z, toutes proportions gardées, bien entendu. Kain peut aussi se déplacer en effectuant des petits mouvements latéraux très rapides et en disparaissant quelques instants, un peu à la manière de Sangoku. Il peut également repousser les adversaires grâce à la télékinésie, les empaler avec son épée pour clore un

Les deux compères



Kain
Kain est une espèce de vampire demi-dieu. Bon, disons un quart de dieu parce qu'il peut mourir connement en tombant dans l'eau, ou quand sa jauge de vie est à zéro... Très respecté par ses confrères, et fort de son statut de chauve-souris superstar, il n'a de cesse de multiplier les quêtes pour tenter d'établir la domination des vampires sur le monde. Il combat avec Reaver – l'épée mythique – et s'abreuve du sang de ses ennemis ou, à défaut, de jus de tomate légendaire.

Raziel
Alors lui, c'est le gros loser de base qui n'en est pas à sa première humiliation. Jeté comme un sac-poubelle dans le lac des Morts (une sorte d'égout pour les âmes perdues), il a passé le plus clair de son temps à essayer de rejoindre la surface. Mais derrière son allure de clochard spectral, se cache en fait un ex-vampire de haut rang. Son arme principale, c'est la version éthérée de la Reaver, autrement dit, l'épée sous sa forme fantomatique. En grand habitué des égouts célestes, il se nourrit principalement d'âmes perdues, de fantômes en tout genre ou de rats malades. Un personnage tourmenté qui n'a pas encore livré tous ses secrets.





Ouaiiiiis, vas-y ! Brise-lui la nuque !



Le coup spécial « Hémoragious externous », terriblement fatal.



Le pouvoir de télékinésie permet de détruire certains éléments du décor pour se frayer un passage.





Pousse-toi, de l'air !



Le pauvre Raziel est dans l'obligation de se goinfrer d'âmes perdues, tout comme les vampires se nourrissent de sang frais.

TIPS TECHNIQUE

Vous allez dire que je radote, et vous aurez raison, mais utilisez un pad. Oui, une manette. Sinon, je donne pas cher de votre peau pour gérer les sauts ardus. Je vous conseille même d'acheter un adaptateur USB pour manettes Play2, comme ça, vous pourrez en plus jouer à PES 3.

Cours de rattrapage

Au tout début, Kain était un type sympa. Alors qu'il se baladait par une belle nuit d'été à la recherche d'une taverne branchée, il fut assassiné par une bande de malotrus qui passaient par là. Il eut alors la possibilité de se réincarner en vampire pour assouvir sa vengeance. Sur sa lancée, il prit part à de nombreuses batailles, gouverna même une partie du monde, et, au cours d'un de ses voyages culturels à travers le royaume, il mit la main sur une épée légendaire, la Reaver... Bien plus tard, Raziel, le chouchou de sa garde personnelle, eut l'outrecuidance de venir se pavaner avec une paire d'ailes reluisantes. Kain, un tantinet jaloux, n'eut d'autre choix que de le balancer dans un puits maudit, direction le monde des âmes perdues. Mais Raziel parvint à sortir de cette abominable damnation ; s'ensuivit alors une course-poursuite entre les deux zigotos, un affrontement infructueux (je vous passe les détails), et voilà que nos compères se découvrent aujourd'hui des ennemis communs dans LOK : Defiance. En route pour de nouvelles aventures !



combo ou encore planter ses crocs de vampire assoiffé dans la jugulaire des soldats, histoire de remonter sa barre de vie en drainant l'intégralité de leurs globules rouges. Non vraiment, quand on arrive à maîtriser les différents coups spéciaux, les combats sont très défoulants... Surtout lorsque l'on dispose d'un bon pad sous les doigts car, honnêtement, la maniabilité au clavier laisse franchement à désirer.

Le flou artistique

Les graphismes de LOK : Defiance ne sont pas complètement époustouflants, mais l'ambiance générale est bien servie par les différents effets spéciaux du jeu. Par exemple, lorsqu'on pourfend l'air avec son épée, une traînée floue accompagne le mouvement de la lame. Dans le même genre, Kain se dématérialise pour traverser les grillages et autres barreaux et ça impressionne pas mal au début. Si les animations ne sont pas aussi détaillées que dans un BGE, voire un Chaos Legion, elles permettent néanmoins aux protagonistes d'effectuer une palette de mouvements crédibles et suffisamment variés pour ne pas donner l'impression de tourner en boucle. Même chose pour les musiques qui collent bien à l'esprit du jeu, ainsi qu'aux bruitages qui donnent encore plus de pêche aux combats. En revanche, les textures sont carrément trop répétitives et je soupçonne les développeurs d'avoir employé abusivement la méthode du copier/coller d'un niveau à l'autre. À part ça, l'atmosphère oppressante du monde de Legacy of Kain est bien là, et celle du royaume des âmes perdues est suffocante au possible. De ce côté-là, c'est du tout bon.

L'âme de rasoir

Attention, LOK : Defiance est un jeu qui revient cher. Je ne vous raconte pas le nombre de paddles qu'il m'a fallu racheter après avoir essayé de passer les séquences plate-forme avec Raziel. C'est bien simple, je me suis tellement énervé contre les placements de caméra que je crois bien avoir frôlé la rupture d'anévrisme. Je n'avais pas ressenti ça depuis Tomb Raider 2, c'est dire ! Quand l'angle de vue décide de s'en mêler, il devient impossible d'y voir à plus de trois centimètres en avant, ce qui s'avère parfois insuffisant pour anticiper les sauts. J'en rajoute une couche avec le système de sauvegardes qui est celui qui sévit sur consoles : lorsqu'on meurt, on redémarre à partir des balises prévues à cet effet. L'option Sauvegarder est pourtant disponible dans l'interface, mais elle permet simplement de revenir aux points de respawn que l'on a déjà franchis.
Avec ça, la durée de vie parvient à dépasser la dizaine d'heure de jeu sans trop forcer. Malgré ses gros problèmes de caméra, LOK : Defiance reste un bon petit soft, bien fichu, avec une ambiance attirante, des combats tripants et une progression entre beat them' all et plate-forme. Par les temps qui courent, et vu la concurrence de ces dernières semaines, il se positionne donc sans aucun mal comme l'un des jeux les plus réussis du mois.

Blutch



Raziel peut voler quelques instants, comme la princesse Toadstool dans Super Mario Bross 2. Elles déchirent, mes références culturelles.

En Deux Mots

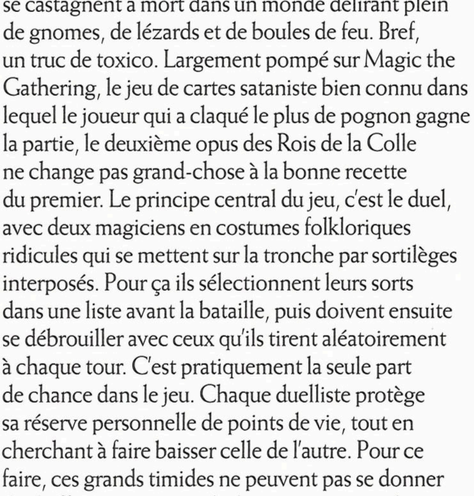
Même si LOK : Defiance reste typiquement console, que la caméra n'est pas toujours placée comme il faudrait, et que certains passages sont réellement à se taper la tête sur le clavier, les combats restent prenants et l'ambiance est pour le moins enveloppante. Une bonne petite curiosité en ces temps de disette ludique.

- \+ L'ambiance et son rendu artistique
- \+ Les combats
- − Le placement des caméras
- − Des passages plate-forme crispants
- − Il faut connaître l'histoire pour profiter du scénario

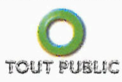
6 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT



You cannot pass !



Suite du premier Etherlords sorti fin 2001, les Seigneurs de l'éther numéro deux est un jeu de baston entre des shootés qui se castagnent à mort dans un monde délirant plein de gnomes, de lézards et de boules de feu. Bref, un truc de toxico. Largement pompé sur Magic the Gathering, le jeu de cartes sataniste bien connu dans lequel le joueur qui a claqué le plus de pognon gagne la partie, le deuxième opus des Rois de la Colle ne change pas grand-chose à la bonne recette du premier. Le principe central du jeu, c'est le duel, avec deux magiciens en costumes folkloriques ridicules qui se mettent sur la tronche par sortilèges interposés. Pour ça ils sélectionnent leurs sorts dans une liste avant la bataille, puis doivent ensuite se débrouiller avec ceux qu'ils tirent aléatoirement à chaque tour. C'est pratiquement la seule part de chance dans le jeu. Chaque duelliste protège sa réserve personnelle de points de vie, tout en cherchant à faire baisser celle de l'autre. Pour ce faire, ces grands timides ne peuvent pas se donner des baffes eux-mêmes, ils doivent invoquer des

 TOUT PUBLIC	 8 INTERNET	 LOCAL 8 IP/IPX

CONFIG MINIMUM CPU 600 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 16 Mo
ÉDITEUR Dreamcatcher
DÉVELOPPEUR Nival Interactive/Russie
TEXTE ET VOIX anglais dans la version testée



Etherlords 2

MAGIC DES PAYS DE L'EST

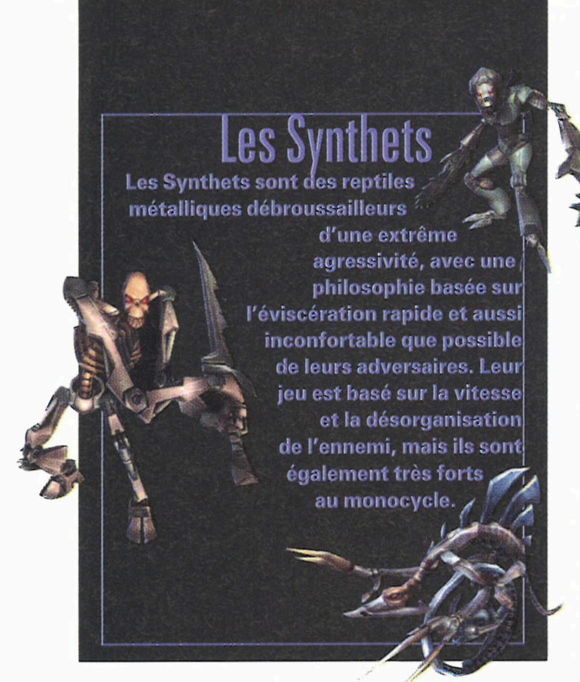
IL A COMPLÈTEMENT RATÉ LA PÉRIODE DE NOËL CHEZ NOUS, ALORS QU'IL EST SORTI EN OCTOBRE AUX ÉTATS-UNIS. MAIS ETHERLORDS 2 A PEUT-ÊTRE DE LA CHANCE DANS SON MALHEUR : IL Y A TELLEMENT PEU DE BONS JEUX EN FÉVRIER QUE FORCÉMENT ON LE REMARQUE DAVANTAGE. LE PREMIER ÉPISODE AVAIT FAIT BONNE IMPRESSION À L'ÉPOQUE. MAIS POURRA-T-ON EN DIRE AUTANT DE LA SUITE ? LE SUSPENSE EST INSOUTENABLE.



créatures fantastiques qui s'étripent joyeusement à leur place et font tout le sale boulot. Les braves petites choses prennent vie dans une jolie arène 3D, se tapent dessus et meurent. Il existe toute une panoplie de sorts qui affectent les performances de ses troupes ou celles de l'adversaire, temporairement ou pour toute la durée du combat. En cas de besoin, certaines attaques de type « foudre dans ta face » permettent de liquider directement une bestiole encombrante, voire son propriétaire, mais c'est très mal élevé. La clé de la bataille se trouve généralement dans la capacité à gérer le hasard pour déployer ses sbires plus efficacement ou plus vite que le type d'en face, une bonne compréhension des possibilités tactiques de chaque grouillot étant indispensable.

Du ver de terre au Méchazaurus géant

En début de baston, le potentiel magique est encore faible, les pouvoirs se limitent à faire sortir des ragondins d'un chapeau ou à allumer à distance les bougies d'un gâteau d'anniversaire. Ça a de bonnes dents un ragondin, un véritable serial killer du potager, mais dans un combat à mort contre un cyclope, ce n'est quand même que moyennement impressionnant. Avec le temps, la réserve de magie disponible augmente et on passe peu à peu aux choses sérieuses, genre des streums avec des armes, histoire de changer un peu, avant finalement d'en arriver aux minotaures-zombis, dragons noirs et autres dinosaures biomécanoïdes made in Japan. Et si ça ne suffit pas, et que le combat s'éternise malgré la débauche d'énergie libérée,



Les Synthets

Les Synthets sont des reptiles métalliques débroussailleurs d'une extrême agressivité, avec une philosophie basée sur l'éviscération rapide et aussi inconfortable que possible de leurs adversaires. Leur jeu est basé sur la vitesse et la désorganisation de l'ennemi, mais ils sont également très forts au monocycle.

Le multi peut être sympa pour des duels rapides et sournois...



Le rat pourri ne fera qu'une bouchée du sapin jaune. Satanées pluies acides !



Maurice Mante, insecte vampire, utilise le pal.

les vapeurs d'éther deviennent franchement suffocantes et les zigotos qui s'agitent au milieu encaissent des dommages de plus en plus importants à chaque nouveau round. Le dernier à tenir debout gagne la partie et fait les poches de sa victime, un peu comme dans les pubs irlandais. Du coup, certains petits malins choisissent des stratégies exclusivement défensives : ils se font une armée de bloqueurs sur mesure et ils la jouent grande muraille, avec parfois un petit contre assassin de temps en temps pour bien énerver. Si en face votre propre jeu n'est pas configuré pour l'offensive à outrance, vous vous pétez les dents à essayer en vain de passer à travers et l'autre escroc d'Italien vous grille en jouant la montre. Pour peu que tout le monde s'amuse à ce petit jeu-là, ça tourne à la compétition d'oreillers : deux porcs-épics qui s'observent sans bouger par-dessus leurs défenses, c'est à peu près aussi excitant qu'une course de chiens morts.

Non au clonage reproductif

En fonction du style de jeu qu'il souhaite adopter et de ses éventuels artefacts, le joueur décide de la spécialité et de la race de son marabout, ce qui conditionne la liste des sorts auxquels il aura accès pour sa sélection finale. Mais les possesseurs du précédent jeu sont en droit de faire la gueule, car tout était déjà présent dans la première version et presque rien n'a changé depuis. Il y a bien un nouveau type de créatures, décrites dans un habile encadré quelque part dans ces pages, mais rien de révolutionnaire. Des détails dans la gestion générale des sorts ont été revus et corrigés, le gameplay est moins fastidieux et le rythme plus soutenu, mais rien qui justifie clairement l'achat au prix fort. La principale différence tient à ce qui se passe en dehors des combats, c'est-à-dire la partie de loin

Les Vitals

Les Vitals incarnent la Nature dans ce qu'elle a de plus pénible : oubliez les bébés phoques, pensez plutôt à la dysenterie, aux termites et à Greenpeace. Vous savez bien : ces types qui nettoient gentiment la plage que vous venez bêtement de noircir avec un ou deux pétroliers, mais qui ensuite débarquent chez vous pendant la nuit pour vous faire boire quelques centaines de tonnes de mazout mélangé à du sable. Ce jeu est facilement orienté vers la défense, avec des meutes de nuisibles qui se renforcent de façon redoutable si vous leur en laissez le temps.

Les Chaots

Les Chaots ont toute la panoplie des orcs, ogres et autres catastrophes avinées. Leur occupation principale consiste à se multiplier frénétiquement, puis à déferler à droite et à gauche en poussant des cris gutturaux. Ils déploient ainsi une énorme puissance, pas très rapide ni subtile mais suffisante pour écraser brutalement tout ce qui se trouve sur leur chemin. Parfait pour les débutants.

TIPS JEU

Faites attention de bien équilibrer votre pool de seize cartes avec quelques petits sorts économiques, pour ne pas vous retrouver à poil en début de partie. Par la suite, il faut avoir en réserve des cartes plus bourrines pour survivre à la course aux armements : pas trop, sinon elles vont vous encombrer, mais suffisamment pour qu'elles sortent assez vite.







Un peu de technique

Théoriquement le jeu devrait tourner sur une configuration anémique, c'est tout l'intérêt du tour par tour : c'est lent et ça saccade, mais ça reste parfaitement jouable. Par contre, le rythme normal du jeu étant déjà parfois trop proche du biorythme d'un gastéropode congelé, ne venez pas vous plaindre si sur votre bécane de l'ère glaciaire le résultat donne envie d'hiberner.

la moins intéressante. Le premier jeu ressemblait à une sorte de Heroes of Might & Magic avec des déplacements de héros en tour par tour sur une grande carte, le deuxième vous limite à un seul personnage que vous guidez en temps réel en vue de dessus. Ça fait penser à une sorte de RPG bâclé, radicalement linéaire, dans lequel vous avancez tout droit en suivant distraitement des dialogues totalement sans importance et en massacrant les monstres stupides qui vous attendent sans bouger aux points prévus par le scénario.

Le recyclage au prix du neuf

Un système d'expérience permet d'évoluer au fil des combats, mais la liberté d'action étant nulle, en fait il ne s'agit là que d'un enchaînement strictement contrôlé de batailles contre des adversaires de force égale à la vôtre. Leur sélection de sort étant déterminée une bonne fois pour toutes, la seule stratégie nécessaire intervient lorsque vous prenez une dérouillée : il suffit alors tout simplement de reconfigurer en conséquence votre pool de cartes et de revenir pour une nouvelle tentative. Quelle que soit sa valeur, l'Intelligence Artificielle n'est alors pas en mesure de vous résister. Il y a cinq campagnes sur ce mode-là, lentes et répétitives, qui sont l'occasion de découvrir et apprécier les tactiques et combinaisons utiles, mais qu'on jouera toujours exactement de la même façon. C'est franchement indigeste à la longue, même si le maniement du jeu dans son ensemble est agréable et bien pensé. L'ergonomie est satisfaisante même si on aurait parfois préféré moins d'effets spéciaux et plus de vitesse. Les graphismes sont encore très bons malgré l'âge du moteur 3D, et la bande-son accompagne plutôt bien l'action. Les batailles de sapins de Noël auraient peut-être mérité un peu de Tino Rossi, mais je m'égare. Au final, Défonce Masters II n'est malheureusement pas un jeu à recommander pour son mode solo, bien joli mais qui s'avère trop plat pour mériter le détour. En revanche, le multi peut être sympa, pour des duels sournois et rapides qui vous permettront de vous fâcher avec vos amis. Si vous avez ce genre de projet en vue ou que vous ne connaissez pas le premier jeu, la note finale mérite un ch'tit point de plus.

Atomic

En Deux Mots

Sans intérêt pour les vétérans du premier, beau mais pas très funky en solo, Ethanol Commanders II retient surtout l'attention par son potentiel multijoueur. Les amateurs de Magic devraient y trouver leur bonheur, sauf que, manque de bol, l'adaptation officielle de ce dernier est sortie il y a un mois. Grillé sur le fil, l'Etherlords : voilà ce qui arrive quand on n'apporte rien de neuf et qu'en prime on se paye le luxe de traîner trop longtemps.

- \+ Riches possibilités tactiques
- \+ Graphismes très agréables
- − Devrait s'appeler Etherlords 1.2
- − Campagnes solo molles, linéaires et répétitives
- − Le déroulement des combats est parfois trop lent

7	Technique
7	Artistique
6	Intérêt



Les Pâles

Les Pâles viennent d'une autre dimension mystérieuse, pleine de pyramides biscornues, de jeunes vierges attachées sur des tables de marbre souillées de taches suspectes, et de shamans brandissant des poignards d'obsidienne. La distraction favorite des Pâles consiste à se matérialiser laborieusement à grand renfort de sacrifices complexes, puis à ravager les rangs de leurs adversaires en deux coups de cuillère à pot. En somme, c'est un peu la version psychopathe des Kinets.



Les Kinets

Les Kinets sont potentiellement les plus balèzes, avec des tas de guerriers légendaires, des dragons à tire-larigot et des archers volants comme s'il en pleuvait. Leur seul problème est de survivre assez longtemps pour pouvoir invoquer la grosse artillerie. Alternativement, la magie Kinets est assez puissante pour livrer bataille sans utiliser une seule créature, juste en pourrissant la vie de l'adversaire. C'est un peu la même technique que celle d'un joueur d'échecs qui donne des coups de pied sous la table et renverse le plateau pour empêcher le déplacement des pièces.







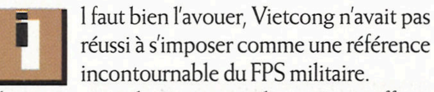
Config minimum PIII 800 MHz, 256 Mo, GeForce 2
Éditeur Gathering of Developers
Développeur Pterodon/République Tchèque
Texte et voix V.O. sur la version testée



Vietcong : Fist Alpha

ADD-ON VIETNAMIEN

ALLEZ BANDE DE MAUVIETTES, FINISSEZ DE BOUCLER VOTRE MAG, EUH, VOTRE SAC À DOS ET DÉPÊCHEZ-VOUS DE MONTER DANS L'HÉLICO AVANT D'AVOIR DES ENNUIS AVEC MA RANGER CLOUTÉE ! ON RETOURNE AU VIET' ET CROYEZ-MOI, CETTE FOIS-CI, ÇA VA BRÛLER FICHTREMENT PLUS QU'UN RIZ LOC LAC ÉPICÉ !



Il faut bien l'avouer, Vietcong n'avait pas réussi à s'imposer comme une référence incontournable du FPS militaire. Il constituait malgré tout une alternative touffue intéressante par rapport aux shoots traditionnels, surtout grâce à son ambiance jungle (prononcez « djongeueule ») fort bien rendue. Alors voilà, étant donné qu'un add-on sort à chaque fois qu'un titre se vend à plus de 25 exemplaires, il faut pas jouer les étonnés si les Tchèques de Pterodon remettent les baguettes avec cette extension (attention, test certifié 100% vannes pourries).

Nem pas peur !

Inutile de tourner autour du bol : Fist Alpha ne transformera pas Vietcong en un Medal of Honor Pacific Assault dopé aux anabolisants numériques. Non, en fait, je classerai plutôt cette extension dans le panier des galettes – de riz – qui se contentent de nourrir le jeu original, en apportant simplement les nouveaux niveaux que les programmeurs ont conçus pendant leurs journées pluvieuses de RTT. On repart sur de nouvelles bases avec un Platoon fraîchement moulu, où l'on incarne une espèce de John Wayne au regard dévastateur ; exit donc la tête de banane flambée du héros précédent. Tiens, je me sens déjà un peu plus concerné, du coup. Bref, on repart au cœur de la végétation luxuriante pour remplir moins d'une dizaine de nouvelles missions : on attaque des chapeaux pointus, on défend des bases ricaines, on patrouille dans la jungle à la recherche de guerriers cachés, tout ça en prenant soin d'éviter les pièges de Macaulay Culkin (rappelez-vous) disséminés un peu partout dans la forêt. Au total, la durée de vie de cette nouvelle campagne solo flirte avec les 7-8 heures, soit à peu près le temps nécessaire pour finir Max Payne 2 deux fois d'affilée en flânant. Bah, pour un add-on annoncé à 15 euros, je trouve ça honnête.

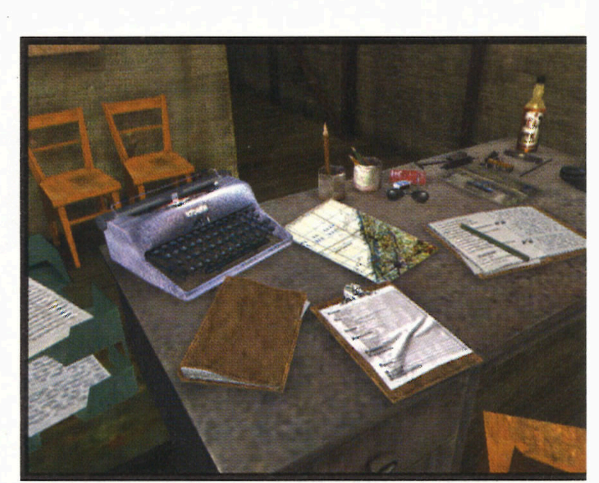
La Niak, j'vous dis

La principale amélioration technique concerne l'I.A. des pyjamas noirs. Il sont clairement plus agressifs et ne se laissent pas shooter aussi facilement qu'avant. J'ai beau chercher, mais je crois que c'est à peu près la seule véritable évolution. Même du côté graphique, ça reste strictement identique à la version originale. Je vous l'accorde, les nouveautés apportées par Fist Alpha ne sont pas légion, mais les quelques armes (notamment une grosse mitrailleuse très efficace) et la campagne solo en plus suffisent à justifier les quelques euros demandés pour cet add-on. Mais à ce prix-là, ne vous attendez pas à trouver du Vietcong 2 dans votre assiette.

Blutch



Le Pointman (l'éclaireur quoi) est plus que jamais indispensable. Vu la taille de certaines maps, on se perd encore plus facilement qu'avant.



Mon bureau à Joystick.



Jean-Pierre Ropiot, toujours très photogénique.

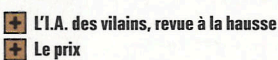


Un peu de technique

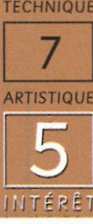
Quelques nouvelles touffes d'herbe qui n'étaient pas présentes sur Vietcong ont eu la bonne idée de s'implanter un peu partout. Pour le reste, on conserve le même moteur, les mêmes textures et donc, la même config que pour Vietcong.

En Deux Mots

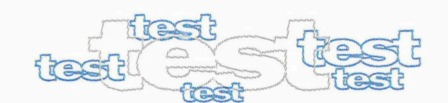
POUR 15 EUROS, ON A DROIT À UNE PINCÉE DE NOUVEAUTÉS ET UN BOL DE MISSIONS BIEN FRAÎCHES. RIEN DE RÉVOLUTIONNAIRE, MAIS LES POSSESSEURS DE VIETCONG VONT POUVOIR RALLONGER LA DURÉE DE VIE DE LEUR SIMULATEUR DE VÉGÉTATION LUXURIANTE SANS SE VIDER LES POCHES.



+ L'I.A. des vilains, revue à la hausse
+ Le prix
– Vraiment trop radin en nouveautés



6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT





La création et l'utilisation de sorts sont très proches du système d'Ultima.



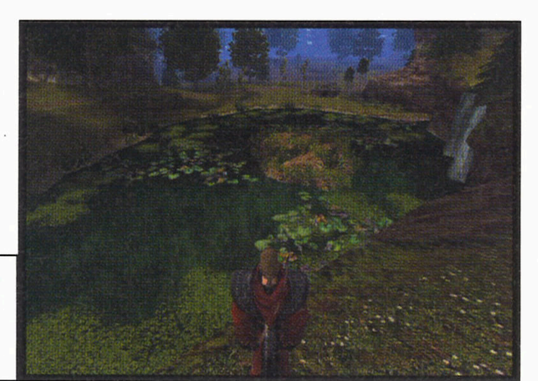
La plupart des orcs sont dans la vallée minière. La plupart... Mais pas tous.



Gothic 2

JEU DE RÔLE D'AMBIANCE

SOYONS CLAIRS : NON, CE N'EST PAS UN SIMULATEUR D'UN ZIGUE HABILLÉ EN NOIR QUI ÉCRIT DE LA POÉSIE EN PLEURANT SUR LA CRUAUTÉ DE LA VIE ET DU MONDE. IMAGINEZ PLUTÔT UN BON JEU DE RÔLE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE... UNE AMBIANCE BRUTALE ET ONIRIQUE ! UN DESTIN HÉROÏQUE ! BIEN MIEUX QU'UN CONCERT DE BLIND GUARDIAN ! GOTHIC 2. SIMPLE. EFFICACE.



Ça donne envie de piquer une tête, non ? On peut nager dans et sous l'eau, et même avec des robes.

Un petit produit germanique n'a que peu de chance d'être remarqué du grand public français. Et c'est malheureusement ce qui est arrivé à Gothic, un jeu de rôle à la troisième personne, de chez Piranha Bytes. Du coup, le temps qu'Atari se réveille, on en est déjà au deuxième épisode. Le joueur incarne le même héros sans nom que dans le premier, mais nettement plus clochardisé suite à certains traumatismes pseudo-scénaristiques (il a tout oublié, l'idiot).Il faudra donc reprendre le processus de grosbillisation depuis le début. Et tout commence dans la tour de l'ami Xardas le Nécromancien. Ce n'est pas un gros secret : la barrière magique qui ne laissait sortir aucun prisonnier de la vallée minière de Khorinis est tombée grâce à vous, libérant aussi un dieu maléfique. L'histoire de Gothic 2 se déroule juste après ces événements. La sale bête vaincue, dans un dernier effort pour vous éviter le chômage longue durée, a utilisé son terrible appeau à grouillots. Résultat : débarquement de tout ce qui existe de poilu, denté et visqueux. Voire écailleux ! L'action se passe sur l'île de Khorinis, son port, ses fermes, ses caves infestées de gobelins et son artefact magique tueur de dragons. Eh oui, les bestioles à écailles, c'était ça... Les gens y sont moroses, et pour cause : les orcs menacent d'attaquer, l'insécurité règne (morts vivants, bêtes sauvages, dealers) et l'économie est au plus bas. Finalement, le bagne, c'était pas si mal !



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Piranha Bytes/Allemagne
TEXTE ET VOIX anglais sur la version testée

Un gameplay console...

Le système de Gothic est si simplifié qu'on pourrait y jouer au pad. Il faut d'ailleurs un certain temps pour s'habituer à de nombreux détails : le personnage qui se penche dans les tournants, par exemple, ou l'interface sans pointeur de souris. De plus, le côté évolutif reste très basique. Force, dextérité et mana, plus quatre compétences de combat, point barre. On monte tout ça avec des points de compétences

L'art d'être diplomate

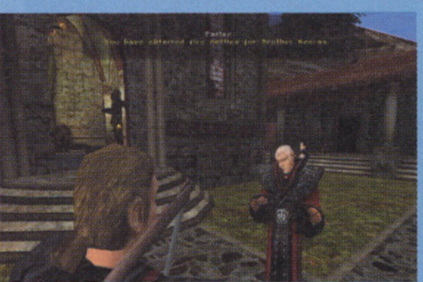
Khorinis est un casse-tête géopolitique pire que les Balkans. Il faut donc discuter et supporter les lamentations de chacun avant de décider à qui s'allier. Lors de nombreuses missions, vous serez accepté par les différentes factions selon vos compétences : guerrier, chasseur, messager, sauveur de moutons, tout et n'importe quoi. L'histoire complexe rebondit plusieurs fois sur l'affrontement entre ces différentes ligues, c'est pourquoi la diplomatie est importante ! Quoiqu'un bon coup d'épée dans les parties, ça marche aussi. Le jeu laisse, en effet, pas mal de liberté d'action, même si, au final, le scénario reste très linéaire comme un bon vieux film d'heroïc-fantasy.



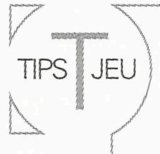
En renfort dans la ville, les paladins ne font pas grand-chose à part piller les réserves et clamer que la situation est sous contrôle. La milice est la première étape pour accéder au statut de paladin. Localisation : la ville de Khoronis.



Les mercenaires sont en majorité des taulards en fuite, payés par les fermiers affamés en révolte. Pour en faire partie, imposez-vous en remuant les histoires internes à votre profit. Attention à la baston. Localisation : la ferme d'Onar.



Les prêtres d'Innos lancent des boules de feu d'une main, et vident leur production vinicole locale de l'autre, tout va bien pour eux. En tant qu'initié, les corvées vous échoient avant d'avoir le privilège d'être instruit. Un chemin difficile. Localisation : le monastère.



Inutile d'avoir joué à Gothic 1. Beaucoup de personnages vous reconnaîtront, mais l'excuse de l'amnésie est parfaite pour qu'ils vous expliquent qui ils sont et pourquoi vous les connaissez.

(logique) gagnés à chaque niveau. Ça permet, entre autres, d'utiliser du nouveau matos. Les XP viennent des monstres tués et des quêtes ; normal, rien de très excitant. Ensuite, les combats sont orientés action, avec des chorégraphies à l'épée dignes de Christophe Lambert : attaque /parade / attaque/parade... On apprend bien de nouveaux combos en augmentant la compétence adéquate, mais à quoi bon ? Il est vrai que je préfère l'arc, c'est moins salissant. Les sorts sont jolis et très marrants à haut niveau : rien de mieux qu'une armée de squelettes pour faire le ménage. À part pour les runes de téléportation, utilisables par tous, les non-magiciens devront se contenter de parchemins à usage unique. Quant à l'I.A., elle est aussi dépouillée que l'interface : la plupart des monstres vous fonceront dessus en espérant qu'il n'y a pas d'arbre sur leur chemin. Et, vraiment trop peu d'entre eux utilisent des sorts ou des armes à distance. Du coup, vers la fin du jeu, les combats deviennent trop faciles. Incroyable aussi : aucune gestion d'équipement ! Porter deux cure-dents ou cinq cents épées, c'est pareil pour le héros...



Un samedi soir en ville. À se demander pourquoi on empêcherait les dragons de cramer tous ces bouseux.

... Mais on est bien dedans

Bah ! en fait ça ne me choque même pas. Moi ? Un puriste ? Soyons honnêtes, le génie de Gothic 2 tient, avant tout, à l'immersion et à l'exploration. Tout en admirant le soleil couchant, descendons le long d'une falaise abrupte, avant de traverser des vallées encaissées et de sombres forêts. Puis, remontons sur ce plateau agricole où des fermiers travaillent durement. Là, un ruisseau paisible serpente vers le petit lac en contrebas. Ô nature bucolique qui nous accueille dans sa verdure voluptueuse ! Il nous prend l'envie de nous arrêter un instant pour ramasser quelques fleurs ou des champignons... En fait, vous passerez la moitié du temps à dévaster la flore de Khorinis, encore plus fournie en herbes magiques qu'un coffee-shop hollandais. L'autre moitié du temps est consacrée à l'abattage systématique de la faune, pour

Un peu de technique

Les graphismes sont plus que paramétrables, donc soyez sans crainte pour la fluidité du jeu. Une bonne dose de mémoire vive évite cependant au framerate de jouer au yo-yo, et vous pourrez vraiment profiter du paysage qui fait le charme du jeu. Sur ma config, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram et carte 3D 64 Mo, Gothic 2 tournait très confortablement. Il existe également un certain nombre de bugs mineurs qui ne gâchent pas réellement le plaisir.



Mortelle découverte : il y a bien pire que les orcs sur l'île de Khorinis !



Dès que les vents tourneront, nous nous en allerons... De requin.

Achtung, public averti !

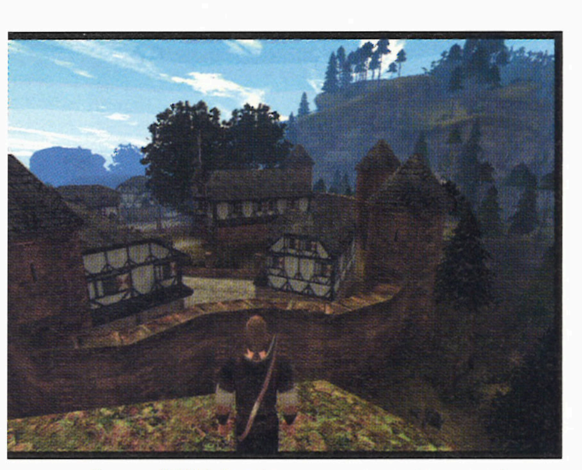
Pas de bains de sang, pas d'insultes odieuses, mais on ne peut pas nier l'aspect « adulte » du jeu. Gothic 1 était déjà corsé : l'alcool y coulait à flot, les substances illicites étaient bénéfiques au personnage. Eh bien, c'est pareil dans Gothic 2, avec les femmes en plus. C'est juste pour prévenir, hein. Moi, vous savez...



Il n'y a aucun donjon. Là, en fait, c'est l'exception. Bon, O.K., il y en a un autre. Mais c'est tout, juré.



L'aventure, ça creuse. Rien ne vaut un bon cuissot de rat géant pour se retaper.



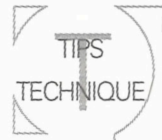
La possibilité de grimper aux murs et aux parois ravira les amateurs de beaux panoramas. Attention, la chute est mortelle.

récupérer peaux, griffes, dents, viande, etc. Pas très écolo pour un jeu allemand. En tout cas, vous ne manquerez pas de boulot : fabriquer des potions de soin, de mana ou raffiner des dro... du tabac, forger des armes, apprendre à crocheter, à être furtif, etc. Rythmé par un cycle jour/nuit et la météo, le petit monde de Gothic n'est pas là, non plus, que pour vous, il a son existence propre, et le quotidien navrant d'une région sur le déclin est parfaitement retranscrit. Les services indispensables sont heureusement disponibles : professeurs, forgerons, alchimistes, prêtres, tavernes, et même une maison close, si Atari ne l'a pas virée entre-temps. Tout ce petit monde vaque à ses occupations personnelles, donnant ainsi une ambiance de vie inégalée.

Vieux à la naissance.

Gothic 2 date de 2002 et accuse tout de même son âge. D'autant plus que, depuis Gothic 1 en 2001, Pyranha Bytes n'a pas amélioré grand-chose à la modélisation un peu grossière des personnages. Pourtant, les décors sont, cette fois, très beaux et tous les dialogues sont parlés (bon O.K., les voix se ressemblent beaucoup...). Mis à part les radotages aléatoires des passants, l'environnement sonore général est plutôt agréable, et les musiques sont un peu fades mais discrètes. La 3D fouillée, la géographie complexe de Khorinis et le réalisme des lieux habités offrent ainsi une atmosphère médiévale plus que convaincante. Et c'est là que réside le secret de Gothic 2 : on est tellement submergé par l'ambiance et les découvertes que tout le reste est pardonné, même le manque d'optimisation du moteur 3D qui peine parfois, en ville surtout. La durée de vie est honnête et l'on n'a pas affaire à du vide scénaristique, même si la fin est un peu tirée par les cheveux. C'est simple, moi qui n'aime pas refaire un jeu fini, quelques mois après l'avoir terminé en mercenaire, je retente l'aventure en tant que magicien avec plaisir. Tiens ? La milice distribue des bières gratos... Hein ? Les dragons ? Ah oui, zut ! on n'est jamais tranquille !

Fumble



TIPS TECHNIQUE

La vallée minière est moins dense en végétation que la carte principale. Le jeu y est autrement plus fluide. N'hésitez pas à augmenter la profondeur du champ de vision, c'est vite fait (touches F1-F4) et ça vaut le coup.

Bonne nuit, les corbeaux...

En attendant Gothic 3, les piafs noirs dorment tranquilles, on attend encore de pouvoir les titiller. Je parle de « Die Nacht des Raben », l'add-on pas encore traduit de Gothic 2. L'histoire en sera étoffée, avec beaucoup de territoires ajoutés, des nouvelles guildes, dont les magiciens de l'eau, des monstres, du matos, des sorts, etc. Tournons-nous vers Atari. Si on les fixe du regard assez longtemps, peut-être qu'ils vont craquer et le publier.



La pluie sur le port. L'ambiance sordide est tellement bien rendue que j'ai failli me coller une balle.

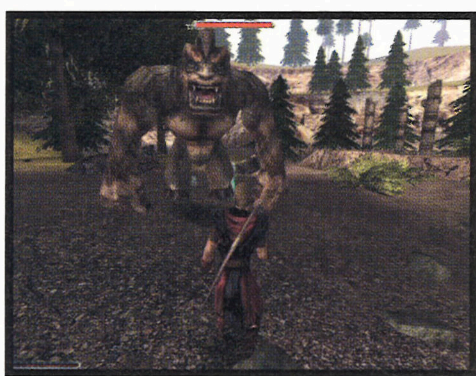
En Deux Mots

GOTHIC 2 EST UN BEAU JEU DE RÔLE, PRENANT, IMMERSIF ET ON Y REVIENT AVEC PLAISIR. LE GAMEPLAY PROPOSE UN ASPECT AVENTURE/ACTION ET OFFRE DES SENSATIONS SIMILAIRES AU BON VIEIL ULTIMA IX. AVEC UNE MYRIADE DE DÉTAILS PLAISANTS QUI CONTREBALANCENT LES DÉFAUTS TECHNIQUES, C'EST UNE RÉALISATION SANS PRISE DE TÊTE, ET DU FUN INSTANTANÉ.

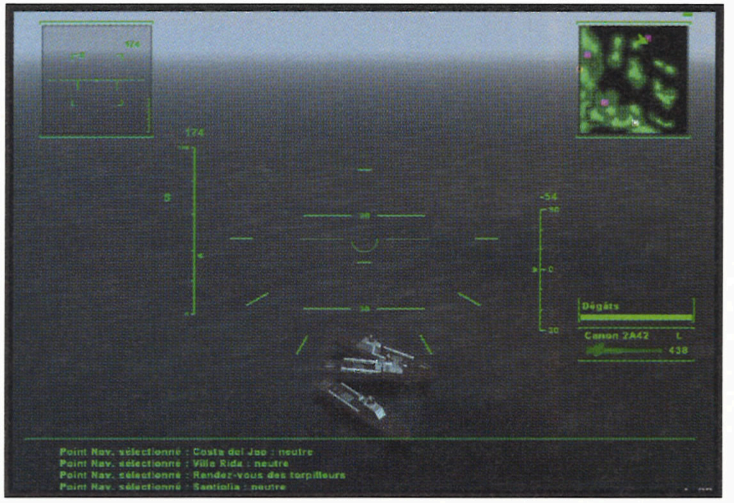


- \+ L'immersion
- \+ Le scénario
- \+ Le graphisme
- − Les combats simplistes
- − Un peu facile sur la fin
- − Une interface assez inhabituelle

6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT



Ce troll est hyperrésistant, heureusement il abandonne très vite les poursuites vouées à l'échec.



Une des missions les plus pénibles : l'escorte, où l'on passe son temps à attendre les torpilleurs.



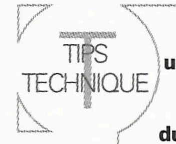
Quand on s'emmerde, on peut faire cramer des arbres.

Fair Strike

JEU D'HÉLICOPTÈRES SOPORIFIQUE

L'ENNUI AVEC LES BÊTA-TESTS, C'EST QU'ON EN VIENT SOUVENT À EXTRAPOLER SUR CE QUE SERA LE JEU FINAL, PERSUADÉ QUE LES DÉVELOPPEURS VONT FORCÉMENT AMÉLIORER LEUR BÉBÉ. ET PARFOIS, ON SE PLANTE. COMME POUR FAIR STRIKE. MAIS BON, COMMENT JE POUVAIS DEVINER QU'ILS ALLAIENT OUBLIER D'IMPLÉMENTER LE GAMEPLAY ?

J'insère fébrilement le CD, et ça part plutôt bien : interface soignée, musique hollywoodienne et martiale de bon ton. Ça sent le jeu de guerre avec des pales dedans. Les hélicos j'aime ça, que le titre soit orienté simulation ou action, je prends. Sans attendre, je lance la campagne solo. Au programme : quatre chapitres, pour autant d'environnements de jeu variés (Caraïbes, Europe de l'Est, Asie du Sud et Moyen-Orient), divisés en 38 missions à l'arborescence non linéaire. Parfait pour moi, vu que je perds vite patience quand je reste bloqué dans un jeu. Hop, je choisis mon hélico parmi la petite dizaine proposée, et c'est parti ! J'apprends que je fais partie d'une organisation internationale chargée de venir à bout de méchants terroristes, trafiquants de drogue de surcroît, et que ma première tâche consistera à dégommer une partie de leurs installations. Pas super original, mais on ne peut pas tout réussir : ça va blaster, et c'est tout ce qui compte. Décollage en direction de mon objectif, je balance quelques missiles, explosions en cascade, cible anéantie… Ah ? C'est déjà fini ? Bon, ben c'était sans doute une petite mise en bouche pour se faire la main. Mission suivante : escorter un convoi de torpilleurs qui doivent dégommer un sous-marin. Hop, décollage, je suis mes bateaux pendant d'interminables minutes dans un paysage triste, chichement pourvu de quelques malheureux palmiers solitaires (qu'on peut griller au passage, le décor est interactif, c'est déjà ça). Hop, quelques missiles sur ma cible, boum, terminé.



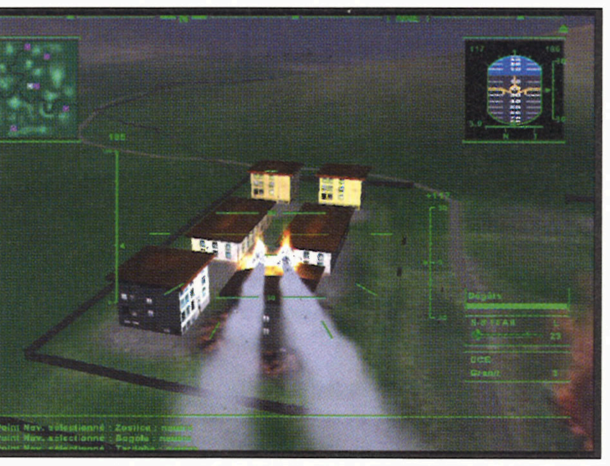
TIPS TECHNIQUE

Pour ménager vos nerfs, un conseil : coupez la musique. Elle est plutôt sympa, mais souligne la plupart du temps une action inexistante.

Une pale dans la main

Un peu limité tout ça, mais c'est certainement parce que je joue pour le moment en mode Arcade. Allez, je bascule la difficulté en Simulation. Ah ben non, ça complique juste un peu le pilotage, mais le gameplay reste désespérément terne. On vole d'un point de ralliement à l'autre, dans des décors pas franchement jolis, très dépouillés, on balance quelques rafales, et si on a de la chance, on croise parfois un hélico ennemi. Vous l'aurez compris : pas de quoi rester scotché derrière son écran jusqu'aux petites heures du matin. Le constat en multijoueur est tout aussi désabusé. Après quelques minutes de jeu contre Bishop, je constate qu'il porte plus d'intérêt au karaoké auquel se livre la rédac de Joypad. Et je ne peux pas lui en vouloir : on passe le clair de son temps à chercher l'autre sur son radar, pour lui balancer ensuite une salve interminable de missiles en espérant faire mouche le premier. Le salut viendra-t-il du réalisme du pilotage ? « Mais c'est quoi cette merde ? », me lance Atomic tout énervé, alors qu'il passe derrière mon bureau, observant le comportement des engins dans le jeu. O.K., je crois que c'est clair : même là, les développeurs se sont ratés. Le maniement tient du Quake-like lambda et n'offre aucune sensation intéressante. Pour ceux qui nourrissaient l'espoir de voir Fair Strike remettre les hélicos au goût du jour sur nos PC, je n'ai qu'une chose à leur dire : séchez vos larmes et réinstallez Comanche. Je n'aurais jamais pensé regretter un jour les canyons en Voxel de ce vieux titre.

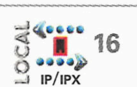
Faskil



Toute la difficulté de faire exploser des bâtiments immobiles.







CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, carte 3D 64 Mo
ÉDITEUR Buka Entertainment
DÉVELOPPEUR G5 Software/Russie
TEXTE ET VOIX en français

Un peu de technique

La config minimale est quelque peu sous-estimée et il vous faudra au moins un bon 1.4 GHz sous le capot pour profiter du soft. Pour ceux qui n'ont pas la machine ad hoc, il est possible de mater les screenshots sur le site officiel. Faites-moi confiance, c'est presque pareil.

En Deux Mots

Fair Strike n'est ni un jeu d'arcade fun, ni une simulation pour puristes. En voulant jouer sur tous les tableaux, les développeurs en ont oublié l'essentiel : un gameplay qui scotche.

- + Enfin un jeu d'hélicos
- − Moche
- − Réalisme aux fraises
- − On s'ennuie vite

4 TECHNIQUE
4 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT


Malgré le squelette-prêtre qui le soigne pendant le combat, ce tas d'os belliqueux ne peut rien contre mon épée qui fait du bleu.

Garde-à-vous ! Salut bande de culs terreux, je suis le chevalier Stormbringer et ça vous montre à quel point les développeurs ont de l'imagination. Vous êtes ici car vous pouvez renaître après la mort et bosser après une cuite. Bref, vous avez « le Don » et l'Empire d'Istaria a besoin de chair à fireball renouvelable. Allez choisir une profession d'aventure et un artisanat. Une deux ! Une deux ! Le choix est simplet comme vous au début, mais attention ça va se compliquer en prenant des niveaux. Chialez pas, vous pouvez changer quand vous voulez : passez de guerrier à mage, clerc ou scout, et vice versa. Si vous avez assez de cojones pour survivre, vous deviendrez paladin, invocateur, sorcier, druide, chevalier de mana, Reaver, voleur, Battlemage, j'en passe et des pas mûres. Pareil pour l'artisanat, on évolue par exemple d'érudit à alchimiste ou enchanteur. Les Dragons ont leurs propres métiers, évidemment. Le but est de devenir le plus fort possible, de vous allier en guilde et de reconstruire l'Empire en combattant la horde de morts vivants, les Withered Aegis, qui représentent notre menace principale. Bon pour l'instant, c'est un peu ennuyeux, je vous l'accorde, mais si Artifact Entertainment se bouge le derrière pour les évènements, et propose de l'action et des

Horizons : Empire d'Istaria

JEU DE RÔLE MASSIVEMENT MULTIJOUEUR

« J'AI RIEN À GAGNER, RIEN À PERDRE MÊME PAS LA VIE [...] J'AIME CE QUI EST CASSÉ, CE QUI EST DÉTRUIT. » CE SONT LES PAROLES DE « DEUXIÈME GÉNÉRATION », UNE CHANSON DE RENAUD. BEN ÇA POURRAIT S'APPLIQUER À HORIZONS QUI SE TARGUE D'ÊTRE LA NOUVELLE GÉNÉRATION DES MMORPG ALORS QU'IL EST VRAIMENT À LA TRAÎNE. LA BONNE NOUVELLE, C'EST QUE ÇA AURAIT PU ÊTRE PIRE...


Tout ça pour balancer une misérable Firebolt.


TOUT PUBLIC


PLEIN
INTERNET

Config minimum P4 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
Éditeur Atari
Développeur Artifact Entertainment/États-Unis
Texte et voix V.O.

Ohh là ! Des gros monstres ! Gnap.



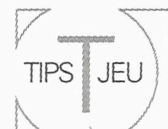
Je peux sauter dans le gouffre et direct dans la lave, ça ne me fera rien, contrairement à une certaine créature de Tolkien.

Je recueille de la sève et du lin pour fabriquer du fil de pêche, et j'aime ça. Quel pervers je fais.

rebondissements sur cette guerre, ça pourra être sympa. En attendant, allez vivre votre petite vie de tueur d'insectes, de mineur de bronze et de ramasseur de lin. Le téléporteur pour une des zones de débutants minables se trouve au fond de la vallée. Quand vous aurez fini de faire dans votre froc là-bas, vous pourrez rejoindre les autres villes. Il y en a onze, réparties sur un vaste continent un peu vide de monstres, à part vous et vos sales trognes. Tazoon est la capitale, mais personne n'y va parce que ça rame trop. De toute façon, vous passerez votre temps à vous téléporter d'un lieu à l'autre pour les missions. Pas mal de gens ont besoin d'aventuriers comme vous pour les menus travaux. Sans oublier les maîtres de vos professions respectives et les fonctionnaires de l'Empire qui vous donneront du taf. Alors, c'est parti ! Go go go ! Une dernière chose bande de larves : bienvenue à Horizons.

La vie d'Eddard Snow le benêt

Cher journal, cela fait un bon bout de temps que je suis arrivé à Istaria. Ici les jours et les nuits se succèdent à une vitesse folle. J'ai choisi Dalimond comme lieu d'attache. C'est une ville assez mixte où toutes les races se côtoient : nains, gnomes, elfes, saris (les hommes-chats), dragons, demi-géants, ssliks lézaroïdes et fiends, une sorte de demi-démon. Je peux y retourner à tout moment, de mon propre chef, grâce à l'autel dit « de bind ». Et quand je meurs aussi, ce qui n'arrive pas très souvent, car on échappe assez facilement aux monstres en courant et la vie remonte très vite. En plus, la pénalité de mort n'est pas très élevée. On garde tout son équipement, et on a qu'un malus cumulatif sur les statistiques. On peut d'ailleurs en réduire la durée en mangeant de bons plats cuisinés. Les combats sont assez faciles pour ce que j'en ai vu, et on n'est pas forcément obligé de trouver des amis aventuriers pour progresser. J'ai passé dix niveaux de guerrier à tuer des vers et des zombis, c'est très basique et classique. Chaque passage de niveau apporte son lot de talents spéciaux : attaque



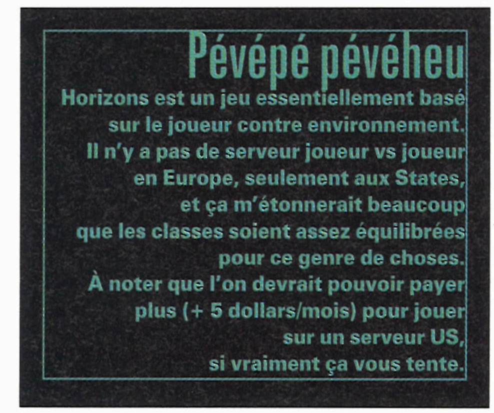
La plupart des grosses guildes françaises ont opté pour le serveur Wind. N'hésitez pas à les contacter pour être recruté.

Le marqueur rouge indique sa position de combat.



puissante, destruction d'armure, etc. Plus marrant : on peut apprendre trois positions de combat différentes. La rouge fait plus de dégâts contre la verte, la verte contre la bleue et la bleue contre la rouge. Une sorte de pierre/feuille/ciseau qui rajoute du piment, surtout que les monstres n'hésitent pas à utiliser toutes les techniques que leur niveau permet. J'ai aussi appris la magie pendant neuf niveaux. On achète ou on fabrique des sorts, que l'on inscrit dans son livre. Ensuite on les lance comme on veut, il n'y a pas de mana. Dès que ma compétence de « Feu » a été assez élevée, je suis redevenu guerrier pour augmenter mon combat à une main et devenir

Couplée à des musiques très réussies, l'exploration se déroule dans une ambiance agréable.



Pévépé pévéheu

Horizons est un jeu essentiellement basé sur le joueur contre environnement. Il n'y a pas de serveur joueur vs joueur en Europe, seulement aux States, et ça m'étonnerait beaucoup que les classes soient assez équilibrées pour ce genre de choses. À noter que l'on devrait pouvoir payer plus (+ 5 dollars/mois) pour jouer sur un serveur US, si vraiment ça vous tente.



Sur ce pic vit un NPC dont les quêtes me sont encore inaccessibles. Rahh, toute cette montée pour rien.





Vous pourrez bosser quinze ans pour vous payer une petite maison en banlieue avec jardin pour les gosses.

Un peu de technique

J'ai joué avec la config minimale mentionnée, et je n'ai pu mettre que des détails bas pour les textures monde/personnages et une distance de vue acceptable. On peut baisser plus, mais là c'est même plus la peine de jouer. Horizons offre pas mal d'options vidéo pour améliorer les perfs, mais rien ne remplacera les optimisations espérées. Il y a aussi le lot habituel de retour sous Windows, de bugs et autres pertes de mémoire. N'essayez même pas de faire un Alt-tab...

plus tard Battlemage. Je ne peux plus lancer de sorts pour l'instant, mais j'ai conservé quelques talents de mago : éclair de feu amélioré, manteau de feu... Je commence à bourriner sévère. Quand j'en ai assez de me battre, je travaille mon artisanat. En tant qu'érudit, je peux, entre autres, créer des sorts. Pour cela je dois récolter des ressources utiles (il y en a des tonnes). D'abord, je trouve une source de grès que je mine avec l'outil adéquat (une pioche, au hasard), ensuite je change d'outil et j'utilise une machine spéciale pour transformer les morceaux de grès en brique. Puis je passe sur un autre établi pour fabriquer des plaques de grès. Enfin, je grave une formule de sort sur ces plaques (autre outil, autre machine.) Le produit de chaque étape pourra être utilisé ou vendu. Et c'est comme ça pour tous les métiers. Je récolte de l'essence sur les « wisp » en vie avec un siphon, mais si je les tue, j'obtiens de l'essence souillée tout aussi utilisable avec une formule spéciale. Ces formules s'achètent aux autres joueurs, se trouvent sur les monstres (loot), ou s'échangent contre des « Jetons d'Empires » difficiles à acquérir (quêtes, loot). Sans compter des techniques obtenues de la même façon et qui améliorent encore les objets créés. Je ne sais pas encore ce que je ferais plus tard, peut-être fabricant de sorts ou enchanteur... J'ai déjà plein de trucs à faire. C'est pire que l'usine en fait, et même si c'est marrant au début, je me demande combien de temps ça va me plaire.

Deux ans de retard

Le lancement d'Horizons n'est pas le pire que le genre a connu. Une fois le chaos initial passé, on a pu se rendre compte que ce qui est implémenté marche à peu près, sans bugs et déséquilibres trop flagrants. L'interface est claire et pratique, le monde est simple et direct d'approche (par ici les monstres, par là les ressources.) Certes, comme d'hab, des quêtes sont infaisables, des sorts plantent, des classes sont trop puissantes, et ainsi de suite. Pourtant, le système tourne plutôt bien, notamment pour l'artisanat. On peut aussi voir le potentiel qui se dégage du jeu en termes de guildes et d'habitations : villes à restaurer, constructions diverses, achat de terres. Mais bon, franchement, il y a pas de quoi s'enflammer. D'abord, c'est pas très beau. Même avec tous les détails à fond, c'est vraiment très moyen. Très très moyen. O.K., c'est presque moche. Les personnages sont grossièrement taillés et pas très customisables, l'équipement manque d'éclat et d'originalité. Bref, le design général est sans saveur, sauf pour la géographie du monde, bien en relief avec plein de terrains différents. Couplée à des musiques très réussies, l'exploration se déroule donc dans une ambiance plutôt agréable. Le vrai gros problème c'est le moteur 3D pourri qui nous oblige à descendre les détails au minimum pour ne pas trop ramer. Du coup, ça devient carrément plus laid qu'une loutre avariée, sans arranger grand-chose. Les combats perdent de leur stratégie à cause des performances erratiques, les téléportations sont loin d'être instantanées et les personnages mettent un temps fou à se charger. En général le modèle apparaît en premier, puis les skins si on a de la chance. Franchement, combien de temps faudra-t-il attendre pour que le moteur soit enfin optimisé ? Si on est prêt à subir tout ça, il reste plein de défauts : pas de dégâts de chute, pas de donjons, la nage pas encore implémentée, le loot ne correspond à rien, des animations buggées, du lag, très peu de monstres, pas de montures, pas de « pets » (quoi que c'est pas forcément plus mal de se passer d'animaux de compagnie) et surtout un manque de communication évident entre joueurs. C'est mort. Il y a du monde mais pas d'ambiance, pas d'interaction... Chacun bosse dans son coin, ou doit parler juste avec sa guilde en gros cachottier mais c'est aussi joyeux que le quartier de La Défense un lundi matin. Bref, amis artisans, soit vous aimez la solitude, soit vous avez déjà votre guilde de prête. Sinon, ça va pas être facile de vous amuser.

Fumble

L'Empire de Capitalistiria

Toute l'économie d'Horizons est basée sur les échanges entre joueurs : l'artisanat produit tout. On peut vendre les ressources et les produits à un prêteur sur gages si on a besoin de fric rapidement. Mais le mieux reste de mettre ses objets à la vente contre un pourcentage. En revanche, il n'y a pas de référence et on fixe soi-même le montant : ça donne des prix absurdes allant du simple au quintuple. L'économie est encore jeune certes, mais vu qu'elle est basée sur l'offre et la demande, on aurait bien voulu avoir un outil pour connaître cette demande, justement, ça aurait aidé. Pour l'instant, c'est le bordel...



Le dragon noir s'apprête à cracher son feu purificateur sur la lie de l'au-delà.

En Deux Mots

Très peu d'innovation et encore beaucoup trop de défauts techniques pour Horizons, qui va avoir du mal à se démarquer. L'histoire de base est simple, mais pourrait apporter tout l'intérêt si Artifact se montre généreux en évènement de jeu. Si vous êtes plutôt combat, oubliez pour l'instant. Si vous aimez l'artisanat, alors gardez une option sur Horizons.

- \+ Le paradis de l'artisanat
- \+ Guilde et construction
- \+ Les musiques
- − Le moteur 3D raté
- − Pas innovant du tout
- − Encore trop vide

Note	
Technique	3
Artistique	4
Intérêt	5

100% DÉLIRES



N°4 Février 2004

KID PADDLE MAGAZINE

C ton Mag

- Jeux vidéo
- BD
- Ciné-DVD
- Musique
- Aventure
- Blagues

3.95 € SEULEMENT

On y était !
Coupe du monde de Quidditch

Il redéboule !
Sonic Heroes
Sur PS2, Xbox et GameCube

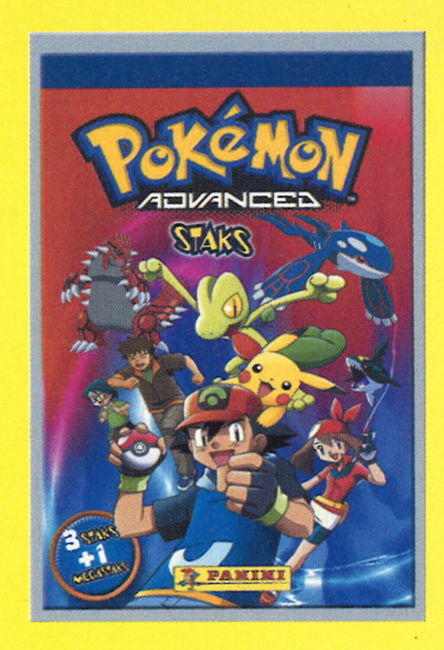
BD 20 pages
Parker & Badger, Les Zappeurs, Kid Paddle...

Ciné
Michaël Youn, c'est du pur délire !

PRESSE JUNIOR
future games
The first choice for gamers

2 SURPRISES GRATUITES

TES STAKS



+

TA LAMPE TORCHE



FONCE L'ACHETER

IL EST EN VENTE ACTUELLEMENT



Parfois un ennemi en difficulté s'éjecte pour essayer de sauver sa peau. Il ne reste plus alors qu'à le tuer et lui piquer son vaisseau, en riant très fort.

Ce soir, il pleut, il fait froid, et Patrick Sébastien passe à la télé. Dans ces conditions, n'importe qui aurait envie de fuir à l'autre bout de la galaxie pour y refaire sa vie. X2 The Threat vous offre cette chance : laissez derrière vous les losers du monde réel et devenez astropilote indépendant. Vous êtes libre de suivre le fil de l'histoire centrale ou d'explorer à votre rythme le nouvel univers qui vous entoure. Les carrières de marchand, de chasseur de prime, de contrebandier ou de pirate sont toutes accessibles et un système économique complexe permet au joueur d'influer réellement sur son environnement. Bien sûr dans cette nouvelle vie on commence tout en bas de l'échelle, avec un petit vaisseau de reconnaissance presque désarmé, mais en travaillant dur on peut accumuler assez de réputation et de cash pour trouver du travail et se payer du meilleur matériel. Il y a une toute une palanquée d'engins et d'améliorations disponibles, mais croyez-moi avant de décrocher quelque chose de valable, il faut en

X2 The Threat

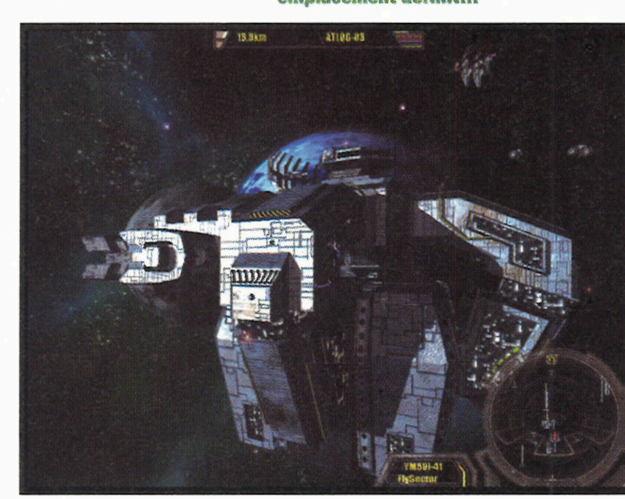
AVENTURES CAPITALISTES DANS L'ESPAAAACE

SUR LES TRACES D'ELITE, PRIVATEER ET FREELANCER, X2 THE THREAT EST LE DERNIER-NÉ DANS LA LONGUE LIGNÉE DES SIMULATEURS DE CARGOS SPATIAUX. À VOUS L'AVENTURE DU GRAND LARGE, LES TEMPÊTES DE NEUTRONS ET LE GOÛT SALÉ DES EMBRUNS ! À VOUS AUSSI LES COLONNES DE CHIFFRES GRIFFONNÉES SUR UN COIN D'ENVELOPPE, LES ALLERS ET RETOURS EN PÉNICHE ET LES HEURES D'ENNUI MORTEL. BIENVENUE DANS LA MARINE MARCHANDE !

Pour vous payer un joujou de ce genre, mettez de côté environ quarante millions d'années de SMIC.



On peut louer les services d'un énorme Argon Mammoth pour remorquer une base préfabriquée depuis un chantier naval jusqu'à son emplacement définitif.



baver. Le démarrage s'avère plus facile si on choisit de coller au script et de suivre docilement les missions de la trame principale. Hélas, le scénario de celle-ci est tellement pathétique qu'on a rapidement honte d'en écouter les dialogues.

AB Production présente

Notre héros est un jeune voleur de scooter, arrêté par les flics puis libéré des mines de sel grâce à l'intervention d'un mystérieux bienfaiteur. Le gamin turbulent découvrira plus tard, à la surprise générale, que son père disparu est en fait le P.-D.G. d'une mégacorporation richissime qui a justement besoin de lui pour sauver l'univers d'une redoutable menace alien très effrayante. Pas la peine de s'attarder sur ce scénar hyper-bateau expliqué à coups de cinématiques lamentables, avec d'interminables monologues verbeux débités par des marionnettes hémiplégiques. Heureusement l'intérêt du jeu n'est pas là et cette histoire n'a été rajoutée que pour aider le débutant à prendre pied dans un univers vaste et difficile d'accès. L'un des plus grands plaisirs des jeux spatiaux « à la Elite » consiste tout simplement à explorer le cosmos : voyager courageusement vers l'inconnu, découvrir de nouvelles formes de vie et de nouvelles civilisations. Et les détruire. L'espace stellaire d'X2 est un vrai bonheur : loin d'être un simple mur noir piqueté



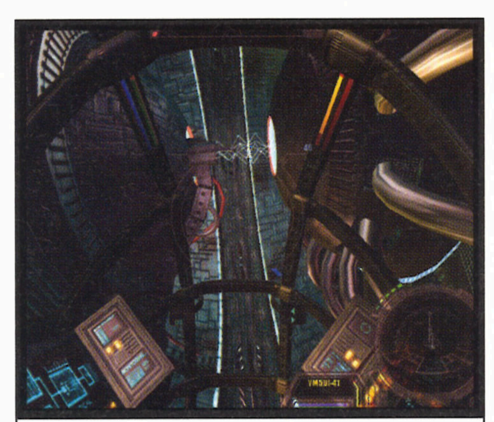
CONFIG MINIMUM CPU 1800 MHz, RAM 512 Mo, CARTE GRAPHIQUE 64 Mo
ÉDITEUR KOCH MEDIA
DÉVELOPPEUR EGOSOFT/ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX ANGLAIS DANS LA VERSION TESTÉE

Quand vous en êtes à ce point-là, vous pouvez toujours essayer de supplier humblement vos adversaires pour les faire marrer un peu.



TIPS JEU

Au lieu de vous prendre la tête à faire des créneaux pour vous garer à l'intérieur de stations spatiales en rotation, appuyez directement sur Escape pour entrer ou sortir automatiquement et sans risque.



Les centrales solaires produisent des cristaux d'énergie, la ressource dont le commerce est le plus rentable en début de partie.

de petits trous brillants, c'est au contraire une débauche de nébuleuses colorées, de planètes à la rotation majestueuse, de soleils étranges baignant des systèmes inconnus d'une lueur extra-terrestre. C'est magnifique et la très bonne bande-son aide à créer une véritable ambiance. O.K., le design est parfois un peu trop bizarroïde pour être honnête, mais X2 est un des plus beaux jeux actuels, à comparer avec Haegemonia ou Homeworld 2.

Beau comme une berceuse

Le problème, c'est que tout ça n'est pas très fun. Prenons l'exemple des missions aléatoires, proposées sur des panneaux d'affichage. Dans GTA Vice City, livrer une pizza est amusant parce que ce n'est qu'un prétexte pour prendre le périf' à contresens et faire mille conneries. L'objectif d'une mission n'a pas vraiment d'importance et en cours de route je suis libre à tout moment de me distraire en allant rouler sur deux douzaines d'écoliers qui osent encombrer mon trottoir avec leurs petits pieds sales. Dans X2, rien d'aussi joyeux et bon enfant : le vide sidéral est très joli à regarder, mais il n'offre pas beaucoup d'interaction. En pratique, on se retrouve souvent face à un travail de navette fastidieux, accompli pour le fric, pas un divertissement. Les déplacements des gros transports sont horriblement lents (à 45 km/h de vitesse de pointe, la traversée en ligne droite d'un seul secteur prend deux heures...) et même la compression x10 ne suffit pas à maintenir un rythme soutenu. Parfois c'est la galère, le dispositif d'accélération temporelle se fait éclater dans une bête collision, il faut alors tout se taper en temps réel et on pense au suicide. Heureusement, on peut généralement laisser le vaisseau se débrouiller seul en autopilote et en profiter pour faire quelque chose de plus intéressant pendant ce temps-là. Dormir devant Patrick Sébastien, par exemple.

Les animations des personnages sont du même niveau que les dialogues : ridicules.



Pas de souris pour l'interface : on sélectionne un objet en déroulant la liste. Ça mériterait des baffes.



Feu d'artifice à petit budget

Pour ne rien arranger, même les combats sont mous. Visuellement il n'y a pas à se plaindre, même si le framerate a du mal à se maintenir, en fait le problème est bien plus fondamental. La physique de vol est exagérément simpliste et piloter ne demande aucun effort. Du coup, ça n'apporte pas non plus de plaisir : on avait plus de sensations dans les baignoires de Wing Commander 1, qui gérait un minimum l'inertie. De plus, l'Intelligence Artificielle des autres pilotes étant affligeante, le tout dégénère un peu trop souvent en batailles d'auto-tamponneuses. Le principal challenge consiste surtout à éviter de percuter les

Un peu de technique

Avec une carte graphique haut de gamme et la machine qui va bien, X2 est visuellement grandiose. Il est aussi plutôt saccadé, en particulier quand un combat implique des dizaines d'astronefs. Heureusement en virant l'antialiasing et le bump mapping on gagne en fluidité, et le résultat n'est pas vilain à voir. Mais à moins de voler tout le temps en autopilote, ce qui après tout fonctionne très bien pour du commerce pacifique, évitez de jouer en dessous de la configuration minimale indiquée.



Il existe six races différentes dans le jeu, chacune avec son design particulier, pour une soixantaine d'appareils pilotables.



Les pirates, qui n'ont pas peur du ridicule, ont des chasseurs en forme de tête de mort.

Espace, frontière de l'infini

Les graphismes sont bien jolis, mais l'univers de X2 n'est finalement qu'une succession de petits cubes autonomes de 90 km de côté. Tous les objets intéressants y sont éparpillés sur le même plan horizontal et la variété d'un secteur à l'autre provient essentiellement des couleurs du papier peint, magnifiques mais sans importance pour le gameplay. La poignée de bases et d'astéroïdes concentrés entre les portes stellaires qui délimitent chaque zone est la seule chose qui compte vraiment, le reste n'est que poudre aux yeux. Dommage : il y a dix ans, Elite 2 Frontier permettait de naviguer à travers des systèmes solaires entiers, avec des planètes géantes ceinturées d'anneaux et leur cortège de satellites, des trajectoires orbitales crédibles et une modélisation de la gravitation, du vol atmosphérique et des atterrissages. Le jeu tenait sur une seule disquette et pas sur deux CD et pourtant son univers, criblé de bugs et graphiquement rudimentaire, arrivait à être plus vaste et immersif. X2 est très beau, mais contrairement à son ancêtre pas question de se poser au hasard sur un planétoïde anonyme juste pour y admirer une éclipse ou un coucher de soleils doubles.

chauffards locaux et jamais on ne retrouve le plaisir d'un bon vieux dogfight à la X-Wing. C'était à prévoir : quand on doit équilibrer autant de vaisseaux avec des tonnes d'armes et de fonctions différentes, évidemment c'est largement plus compliqué que de s'occuper d'une demi-douzaine de variantes du chasseur Tie. Autre détail qui énerve, l'interface : la manipulation des différents écrans de jeu est carrément pénible pour toutes les tâches un peu complexes. On dirige tout à l'ancienne, avec quatre flèches de direction et des raccourcis clavier. Apparemment, chez Egosoft, ils ne connaissent pas du tout les mulots. Pendant le jeu, les informations importantes arrivent en vrac, pour ne pas s'y perdre il faut régulièrement prendre des notes et dégainer la calculette. Ces petits soucis ne seraient pas gênants dans un shoot them up, ils le sont déjà beaucoup plus quand on parle d'un jeu de stratégie/gestion. Car le vrai gros morceau, le plat de résistance qui seul peut motiver un joueur à investir des dizaines d'heures d'efforts patients pour progresser, c'est le moteur économique.

Spaceroad Tycoon

Quand la partie commence, la société de X2 est enlisée dans la récession, avec une économie à gros potentiel mais qui tourne au ralenti. Les usines manquent d'énergie et les matières premières ne sont pas acheminées efficacement, d'où une paralysie générale et des prix bien trop élevés. Bref, ça sent la banqueroute si on ne fait pas gaffe. C'est aussi une opportunité en or pour un jeune capitaine aventureux. Une fois que le joueur pèse assez lourd pour intervenir réellement sur le système, en trimballant des ressources partout où on en demande, l'ensemble du marché trouve un nouvel équilibre. Il devient alors de plus en plus intéressant d'investir massivement dans ses propres infrastructures et de ne plus s'occuper que de la planification de ses flottes de transport. En y passant assez de temps, vous en arrivez à diriger un conglomérat World Company, dans lequel vous contrôlez étroitement toutes les étapes de la production. Vous êtes alors assez riche pour vous permettre de faire des bras d'honneur à tout le monde et vous passez vos journées à nager dans des piscines de champagne tout en haut de votre immense tour construite en dents d'éléphants morts.

Avec tout ce pognon vous pourrez même vous offrir la crème des technologies militaires, du genre quelques cuirassés et des porte-vaisseaux bourrés de dizaines de chasseurs. Libre à vous alors de bousiller impunément le reste de cette galaxie de nuls, histoire de bien leur faire comprendre qui commande ici, à la fin. Niveau stratégie c'est pas du Homeworld 2, mais ça défoule. Conclusion, à vous de voir ce que vous cherchez : les combats de X2 sont nazes, c'est très lent et il n'y a pas de multijoueur. Mais si vous êtes très patient et que vous voulez de la gestion économique dans un univers de science-fiction, foncez.

Atomic

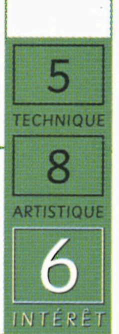


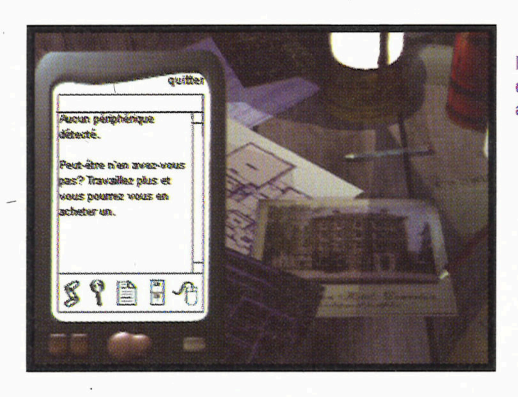
Évidemment, là ça ne se voit pas, mais l'arrière de ce Boron Shark est en rotation autour du réacteur.

En Deux Mots

X2 EST UN JEU TRÈS AMBITIEUX, QUI REPOSE ESSENTIELLEMENT SUR SES GRAPHISMES, SON MODÈLE ÉCONOMIQUE ET LE NOMBRE BRUTAL D'OBJETS QU'ON PEUT ESPÉRER POSSÉDER. HÉLAS LA PROGRESSION EST AFFREUSEMENT LENTE ET CERTAINS ASPECTS IMPORTANTS SONT TROP NÉGLIGÉS. AU FINAL QUELQUES JOUEURS SAURONT Y TROUVER DES MOIS DE BONHEUR INTENSE, POUR BEAUCOUP D'AUTRES CE SERA UNE INTERMINABLE AGONIE.

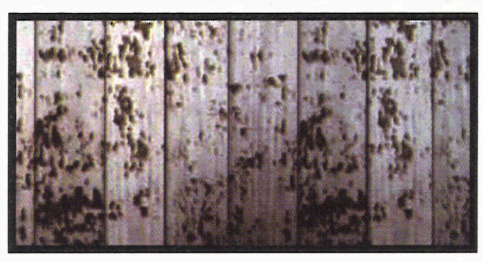
- \+ Excellents graphismes
- \+ Système économique complexe
- \+ Dirigez des centaines de vaisseaux
- − Animations pitoyables
- − Gameplay trop lent
- − Combats faiblards





Le soft sait jouer la carte du high-tech quand il le faut. Un indice dans un PDA, avouez que c'est plutôt impressionnant.

Finalement, c'est pas compliqué de concevoir un jeu vidéo. On questionne son petit cousin sur ce qui l'angoisse la nuit pour avoir un scénar' d'enfer, on se procure une suite logicielle de chez Macromedia et on demande à son grand frère dessinateur de réaliser quelques décors sous Paint. Voilà, reste plus qu'à glisser tout ça dans une boîte DVD. Je vois vraiment pas pourquoi les éditeurs investissent des fortunes. Tsss, ils ont vraiment rien compris aux jeux vidéo.



Non non, la maquettiste ne s'est pas trompée, c'est bien un écran du jeu.



Certains jeux naissent dans des endroits étrangement familiers.

Dark Fall

FREEWARE HORS DE PRIX

Rencontres avec l'au-delà

NON MAIS ALORS LÀ JE RÊVE. L'INSTALLATION A BUGGÉ, C'EST PAS POSSIBLE, ELLE A DÛ ZAPPER DES MILLIARDS DE MÉGAOCTETS, JE VOIS PAS D'AUTRES SOLUTIONS. ALLEZ ZOU, JE RÉINSTALLE TOUT… AH BEN NON C'EST PAREIL. C'EST VRAIMENT ÇA LEUR JEU… AÏE.

Codé en C - -

« Un étrange message. Une malédiction oubliée. Une ombre venue de la nuit des temps… » Oui, voilà, Dark Fall c'est tout ça à la fois. Je vous le confirme, cet espèce de soft nous vient directos de la nuit des temps – ne serait-ce qu'au niveau de la réalisation – et je n'ai toujours pas compris l'étrange message des développeurs, ou plutôt du programmeur. Non parce que faut pas déconner, je vois mal plusieurs personnes travailler sur ce « truc » vaguement ludique. Au départ, pourtant, la cinématique d'intro semble assez sympa : votre frère vous appelle en plein milieu de la nuit pour vous demander de venir le rejoindre en urgence, parce qu'il a une peur bleue des fantômes. Alors on se lève, on prend le train, et… pouf ! On se retrouve dans un couloir mal dessiné, en 640x480. Que s'est-il passé ? Je sais pas. J'ai relancé l'intro trois fois pour comprendre, non, impossible… Pour avancer, il faut balayer l'écran jusqu'à ce que le pointeur de la souris se transforme en une espèce de petite flèche. Attention hein, il faut bien passer la souris au millimètre près pour obtenir la forme d'un icone. Au passage, le programmeur a jugé pertinent de dispenser le soft d'une quelconque interface. Aucun menu, rien, juste un petit bouton « Quitter » en haut à droite qui attire irrésistiblement la souris.



Un peu de technique

Il semblerait que ce bidule cliquable se permette de poser des petits problèmes sous Windows XP. Allez, un petit conseil : passez en 640x480 couleurs 16 bits et lancez le jeu en compatibilité Win 95. Comme ça aucun problème, ça marche nickel.

L'enfer, c'est Dark Fall

En fait, le jeu consiste à voir apparaître une succession infinie d'écrans figés, affreusement laids, et à fouiller des bureaux en cherchant des indices sur des lettres ou des papiers journaux. Aucun autre personnage n'apparaît jamais à l'écran, ce qui n'empêche pas le soft de palabrer pendant des plombes. Les voix sont d'ailleurs tellement ridicules qu'on imagine parfaitement le développeur en train de s'enregistrer sur son magnétophone à cassette. Au bout d'un moment, j'avoue avoir retourné mon appartement de fond en comble pour m'assurer qu'il ne s'agissait pas d'une caméra cachée organisée par mes collègues de travail, vous savez, le genre d'idiotie qui viserait à me ridiculiser dans une vidéo du CD Joystick. Après tout, Bishop aurait très bien pu coder tout ça en deux heures pour les besoins de la plaisanterie. Mais non, c'est pas une blague, c'est un vrai jeu. Et c'est vendu 15 euros. Pour dix de moins, ça valait le coup… enfin, ça valait 4.

Blutch



CONFIG MINIMUM PENTIUM 233 MHZ, 32 MO DE RAM, MATROX MYSTIQUE 2 MO
ÉDITEUR THE ADVENTURE COMPANY
DÉVELOPPEUR XXV PRODUCTIONS/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE V.F. ET VOIX V.O.

En Deux Mots

C'EST POURRI. VOILÀ, ÇA FAIT DEUX MOTS. NON SANS BLAGUES, SI VOUS CHERCHEZ UN BON JEU D'AVENTURE, FUMBLE EST CATÉGORIQUE : OFFREZ-VOUS URU, MÊME SI C'EST PLUS CHER. MAIS SI VOUS TENEZ ABSOLUMENT À PERDRE VOS SOUS EN FAISANT N'IMPORTE QUOI, ENVOYEZ-MOI VOS 15 EUROS À LA RÉDACTION.


+ Rien
− Tout

1	TECHNIQUE
2	ARTISTIQUE
1	INTÉRÊT



Je lance un requin et je traîne un paysan. Kamoulox !

Armed and Dangerous

ACTION ET HUMOUR GRAS

LA PREMIÈRE ET UNIQUE PRODUCTION DE PLANET MOON, C'ÉTAIT GIANTS : CITIZEN KABUTO, EN 2000, UN EXCELLENT JEU MÊLANT ACTION, STRATÉGIE ET HUMOUR. C'ÉTAIT DIFFICILE DE FAIRE MIEUX, MAIS LES REVOILÀ AVEC ARMED AND DANGEROUS, ET... EFFECTIVEMENT, ILS N'ONT PAS FAIT MIEUX. NI MÊME AUSSI BIEN. ZUT, J'AI CASSÉ L'AMBIANCE LÀ, NON ?

Laissez-moi vous présenter les Lionhearts, un groupe de criminels aux grands cœurs qui volent aux riches parce qu'ils sont riches. Le chef de la bande, c'est Roman, un mec trapu qui se la pète. Orphelin, il a grandi en se battant et il est plutôt doué en armes. Il porte aussi un foulard rouge sur le visage pour faire cool. En fait, Q pense que Roman essaye juste de cacher sa mauvaise dentition. Q, c'est le grand robot très british qui boit du thé. Probablement le plus humain et le plus sympathique des trois. Le dernier c'est Jonesy, un homme-taupe égoïste et sarcastique spécialisé dans la dynamite. C'est aussi l'ami d'enfance de Roman. Ensemble, ils ont dans l'idée de voler le Livre des Règles, un artefact puissant gardé par le roi Forge, un cruel tyran à la tête d'une armée sans pitié qui terrorise les paysans du pays de Milola. Pour accomplir ce vol spectaculaire, les Lionhearts ont besoin d'un vieil homme puant et aveugle, qui a oublié une bonne partie de sa vie : Rexus. Mais ce dernier se fait enlever bêtement au début du jeu. Après ça se complique encore, ce qui est étonnant d'ailleurs pour un jeu d'action de ce type : il y a un prince mongolien, une fillette qui habille tout le monde en femme, la dame de la mare et la terrible patrouille des jardinets. Bref, on comprend rapidement que c'est bien débile.



C'est le temps idéal pour aller au bar du coin. On y remonte son énergie à coup de bières comme dans la réalité.

Deux bombes collantes suffisent à raser un bâtiment. Mais gardez-les pour les postes de l'ennemi.



TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE GRAPHIQUE 32 MO
ÉDITEUR LUCASARTS
DÉVELOPPEUR PLANET MOON STUDIOS/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX ANGLAIS SUR LA VERSION TESTÉE



Voilà un robot plus gros que les autres. Il y a quelques boss dans AnD, mais rien d'extraordinaire.

Lolololol MDR ROFL !!

Armed and Dangerous m'a vraiment fait rire aux éclats environ cinq fois. La durée du jeu est plutôt courte, mais c'est super concentré, donc le ratio coup de génie contre panne d'humour me semble un peu faible. La plupart des gags sont clichés, lourdingues ou téléphonés par les cheveux. L'humour ne tombe pas à plat : il s'écrase au sol, s'aplatit comme une crêpe et sort de la pièce en glissant sous la porte. Bon O.K., je vous dis ça, mais je viens de me faire virer, à raison, une légende soi-disant comique dans le test de Horizons, mais qui était vraiment trop lourde et graveleuse. Bref, mes goûts personnels à ce sujet ne peuvent pas trop rentrer en compte. Disons simplement que AnD me fait penser à « American Pie » ou « Mary à tout prix ». Le gag sur « la France qui se rend » ne me fait plus rire depuis deux ans, mais sait-on jamais, il y a peut-être des gens qui ne connaissent pas encore par cœur. Après tout, ça a bien faire rire Bishop. Mais bon, lui...

On pourra utiliser les différentes tourelles de combat une fois que le propriétaire sera parti retirer la balle de sa tête.





L'apéro explosif

Quand on vous sert une bière, on vous file des cacahouètes avec. Eh bien dans les pubs de Milola, on vous donne des bombes avec vos armes. Par contre, on ne choisit jamais ce qui nous est offert.

La bombe collante : très pratique. Se colle aux bâtiments ou aux ennemis avant d'exploser quelques secondes plus tard.

Bombe Topsy Turvy : une bombe qui inverse la gravité quelques instants, le temps que les méchants « tombent » d'une hauteur à laquelle leur chute sera mortelle. Si, c'est logique.

La bombe traître de Guy Fawkes : les ennemis pris dans l'explosion de cette bombe vont simplement retourner leurs armes contre leurs collègues.

La bombe coup-de-poing : les ennemis sont attirés vers vous à grande vitesse pendant que vous les attendez avec un puissant gant de boxe. Très violent.

Le plus petit trou noir du monde : ouvrez, fuyez. Tous les ennemis alentour seront aspirés par cette arme redoutable (et probablement interdite par la convention de Genève. Quoique... Pas plus que les autres).

Du reste, tout est prétexte à l'absurde dans ce jeu, les personnages comme les cinématiques ou même les armes : une véritable avalanche de vannes et de gags visuels. Et vous savez ce qu'on dit de la quantité et de la qualité...

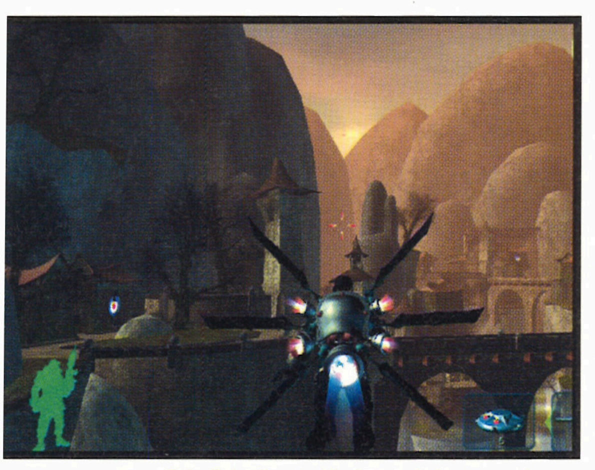
Simple comme « tuez les tous ! »

Facile de résumer l'action de Armed and Dangerous : vous dirigez Roman à la troisième personne dans un monde en 3D, pointant votre viseur sur à peu près tout ce qui bouge. Des hommes-animaux très orcesques (les Gruths. Ah non les Grunts, pardon), des officiers pseudo nazis, des robots et même des zeppelins ; le choix des victimes n'est pas très varié, mais ça ne gêne pas trop. On court entre les balles, on tire et on détruit aussi les maisons, les baraquements d'où sortent les troupes du roi Forge, ou bien les sirènes d'alarme qui rameutent des renforts en permanence. Dans certains niveaux, vous avez l'appui de Jonesy et Q. Ils sont à vos côtés par défaut, mais vous pouvez leur faire défendre un endroit précis. En fait, on les oublie à moitié, même s'ils passent leur temps à faire des commentaires douteux. Quand vous serez seul, vous aurez parfois la possibilité de voler avec un jet pack maniable et amusant, mais c'est bien trop rare. Ou alors, vous serez enfermé dans une tourelle de combat pour repousser une horde d'ennemis qui cherchent à pénétrer vos défenses. Il faut les éliminer avant qu'un certain nombre de Grunts ne passe le mur. C'est classique, mais pas trop efficace car ces passages se révèlent plutôt ennuyeux. Au final, le gameplay est bien trop

WANTED $251483 REWARD



Les effets de la mine antigravitationnelle sont renversants. Ah ah quel humour ! Je devrais bosser chez Planet Moon, tiens.



Tobe Tobe Roman ! Le jet pack donne une bonne poussée vers le haut et après, on plane.

Dans ce jeu, tout est prétexte à l'absurde : une vraie avalanche de vannes et de gags visuels.

répétitif. Seul le décor change, et encore, pas souvent. Les missions sont toutes identiques : survivre, détruire des trucs ou sauver des paysans. En plus, la construction des niveaux est très linéaire et sans grand intérêt (sauf ceux avec le jet pack). Le seul avantage du jeu est d'offrir un challenge assez difficile. En effet, les ennemis sont bien coriaces et Roman n'a aucun moyen de défense à part essayer d'éviter les balles. Certains passages demandent donc de bien maîtriser ses possibilités (armes, bombes et alliés), sans trop foncer dans le tas, pour pouvoir gagner.

Si vous aimez Vin Diesel...

Côté réalisation, avec les deux bandes noires à l'écran, les punchlines et les références, genre Yoda ou « basé sur une histoire vraie », on peut dire que Planet Moon a cherché à donner un aspect très hollywoodien à son jeu. Le résultat demeure pourtant trop médiocre : décors modélisés à la hache, cinématiques très moyennes et les textures auraient méritées d'être bien plus travaillées. Heureusement, ça reste agréable à jouer, avec une mise en scène très réussie, des doublages parfaits aux accents anglais et écossais à couper au couteau, plein d'effets maîtrisés (explosion, météo) et des musiques sympas. Ça pète dans tous les sens grâce au moteur de physique Havoc, avec quelques mises en scène marrantes, comme les monstres touchés qui s'envolent pour retomber à quelques pas de vous avec un bruit sourd. On peut parfois faire tomber des rochers, posés là par hasard, sur des bâtiments importants, mais c'est très anecdotique. Armed and Dangerous ressemble donc à un film d'action de série Z pas très excitant. Génial, on se retrouve avec la programmation de RTL9 sur notre PC. Le genre de truc qu'on peut regarder pour passer le temps, sauf que AnD est vendu dans les cinquante euros et il ne les vaut pas. À moins de trente, c'était O.K. Peut-être la version budget ?

Fumble

Le fusil de snipe peut dégommer plusieurs ennemis s'ils sont en ligne. Lent, mais puissant.



Un peu de technique

Si on peut dire du bien de AnD, c'est sur sa réalisation technique. À part un ou deux bugs visuels ou de pathfinding très rares, le jeu tourne super bien. Le moteur Havoc ne sert à rien, mais il ne plante pas et l'I.A. est basique, mais elle fonctionne. De plus, ça ne rame pas du tout avec un CPU 1,5 GHz avec 512 Mo de Ram, tout détail à fond, en 1280x1024. Bump mapping, pixel shaders, effets de flou, ombres, autant d'effets qui ne rattrapent pas les défauts du design, mais qui flattent les rétines.



Les blagues qui tuent

Les armes de Armed and Dangerous font partie intégrante du gros délire que se sont tapés les développeurs. Elles sont plutôt bien équilibrées et on ne peut pas toujours toutes les avoir en même temps. Roman en porte trois et fait son choix dans les « Pubs », les bars disséminés un peu partout dans le jeu et qui fournissent la Résistance en munitions et en soins.

Fusil Hawkins : l'arme de base de Roman, efficace si on est doué en headshots. Avantage : les munitions illimitées.

Fusil de sniper Cyclops : peu de munitions, mais un zoom puissant pour dégommer les opérateurs de tourelles et autres canons. Et les autres saletés de snipers bien sûr.

Mitraillette Flemming : pour tirer dans le tas les yeux fermés, la contenance en balle est impressionnante, tout comme le débit. Par contre, il faudra d'abord arriver à portée de la cible.

Lance-roquettes Vindaloo : on vise, on tire. Les munitions téléguidées sont rapides et ultra efficaces. On peut tirer deux roquettes à la fois, ou quatre si on trouve l'upgrade.

Le mortier individuel Gurner : un mortier terriblement dévastateur contre les bâtiments. Sers aussi à envoyer sur orbites des petits groupes d'ennemis.

Le lance-requins de terre : le lance-requins lance... un requin. Un aileron se dirige alors vers la cible et s'immerg... s'enterre en arrivant sur lui. Une seconde plus tard, le requin surgit sous le pied de la proie et l'attrape dans ses puissantes mâchoires. Le malheureux est entraîné sous terre. L'aileron se dirige alors vers sa prochaine cible. Oui, c'est complètement idiot et hilarant. La meilleure arme du jeu, vous l'aurez deviné.



Dans la panique de l'action, j'ai lâché un gros trou noir. Que voulez-vous, ce sont des choses qui arrivent.

En Deux Mots

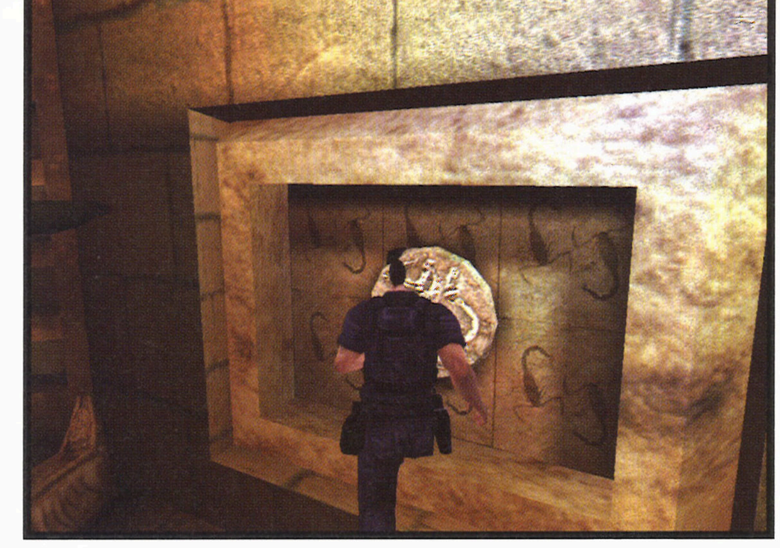
ARMED AND DANGEROUS EST UN PETIT JEU D'ACTION SYMPA VENDU TROP CHER. IL EST ASSEZ DIFFICILE, MAIS TROP COURT, ET SON HUMOUR NE PLAIRA PAS À TOUT LE MONDE. DE PLUS, MALGRÉ SA RÉUSSITE TECHNIQUE, CE N'EST PAS UNE MERVEILLE GRAPHIQUE. SI VOUS ÊTES NÉANMOINS INTÉRESSÉ, JE VOUS CONSEILLE D'ATTENDRE SOIT UNE DÉMO POUR TÂTER LE TERRAIN, SOIT LA VERSION BUDGET.

- \+ Le lance-requins
- \+ L'humour
- − Ultra répétitif
- − L'humour (oui, encore)
- − Assez court

7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 500, 128 MO, TNT 2 ULTRA
ÉDITEUR THE ADVENTURE COMPANY
DÉVELOPPEUR 258 PRODUCTIONS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Whoua, un passage secret ! Ah non, c'est un bug.

Cypher - Code secret : Babylone

RÉFLEXION POUR BIDOCHONS

CYPHER EST LE DEUXIÈME VOLUME DE LA SÉRIE DES TRAITOR'S GATE. BON O.K., JE L'AVOUE, JE N'AI JAMAIS JOUÉ À L'ÉPISODE PRÉCÉDENT... REMARQUEZ, VU LE SPÉCIMEN QUI NOUS ARRIVE AUJOURD'HUI, J'AI PAS L'IMPRESSION D'AVOIR LOUPÉ GRAND-CHOSE.

On l'a pourtant dit et répété à maintes reprises : il faut penser à patcher régulièrement son système grâce à Windows Update. Ne plaisantez pas, les failles de sécurité, ça peut avoir de graves conséquences – demandez à nos amis de chez Valve pour voir ce qu'ils en pensent. Le scénario de Cypher s'inspire très largement de ce genre de déconvenues techniques. Un nouveau virus, encore plus efficace que Real Player et QuickTime réunis, se propage soudainement dans les systèmes informatiques du monde entier. Heureusement, le Pentagone a décelé l'origine du problème. Le virus provient d'un laboratoire planqué dans les sous-sols d'un vieux palais croulant, au Moyen-Orient. Alors, fatigués d'envoyer leurs chars d'assauts au royaume du couscous, les États-Unis se sont résignés à confier la traditionnelle mission de représailles à une pâle copie de Sam Fisher, le cerveau en moins. Cypher n'est pas un Tomb Raider-like.

Action Man

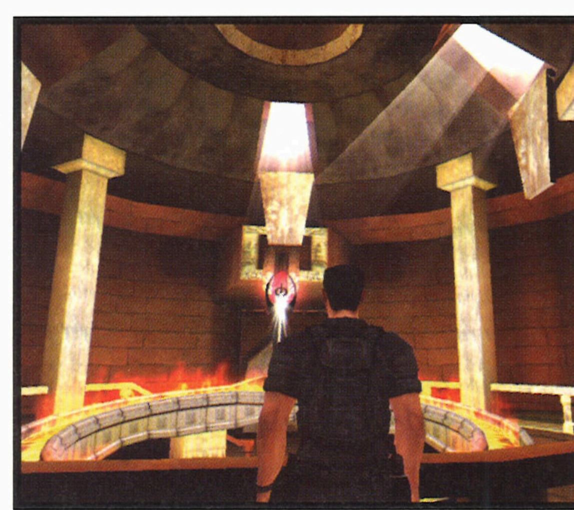
Non, c'est bien pire que ça. Lara Croft au moins, elle saute, nage, tire avec des pistolets, bref, on a tout de même droit à un minimum de diversité. J'ai dit un minimum, hein. Par contre ici, la seule action du jeu, c'est « Pousser ». Bon, je suis un peu mauvaise langue puisqu'on peut également « Tirer ». Des blocs... Et c'est tout. En gros, le but du jeu consiste à pousser – ou tirer, donc – des objets pour ouvrir des portes. On passe ainsi son temps à se coller sur les murs en appuyant à intervalles réguliers sur la touche « action », jusqu'à ce qu'un mécanisme se déclenche et qu'un pan de mur laisse apparaître un passage. « Mais comment, c'est pas possible, il doit bien falloir se creuser la tête à un moment ou à un autre ? », me direz-vous. Non. Ça n'a pas été prévu par les développeurs. Halala, qu'il était bien notre Adventures of Lolo. Oui, sur Game Boy.

Il faut Cypher

La réalisation de Cypher est tellement spectaculaire qu'un portage sur Nintendo 64 serait probablement un jeu d'enfant pour un développeur amputé des deux bras. Les textures sont pauvres, les effets graphiques sont aussi complexes que les énigmes et on ne peut pas changer la résolution... Mis à part quelques ambiances, largement inspirées de l'univers d'Indiana Jones, on est donc véritablement en présence d'un jeu minable. Par conséquent, je n'aurai qu'un mot à dire : remboursez !

Blutch

N'oubliez pas de pousser les murs, surtout. C'est vital pour progresser.



Des jeux de lumières étourdissants...

Un peu de technique

Même sur un Athlon XP 2600+, 512 Mo de Dual DDR et une Radeon 9600 Pro, Cypher a parfois du mal à afficher une vingtaine d'images/seconde. C'est vous dire si les développeurs ont cru bon d'optimiser leur soft. C'est un scandale, surtout au regard de la pauvreté des graphismes, dépouillés et cubiques au possible. Beurk.

En Deux Mots

LE « CHALLENGE » PROPOSÉ PAR CYPHER EST ABSOLUMENT ININTÉRESSANT. LE PRINCIPE AURAIT PU CAPTIVER QUELQUES PASSIONNÉS D'ÉNIGMES MÉCANIQUES SI LES ÉPREUVES N'ÉTAIENT PAS AUSSI RIDICULES ET TRISTEMENT CONVENUES, MAIS EN L'ÉTAT, C'EST DE LA POUDRE AUX YEUX. EN PLUS, ÇA RAME ET ÇA BUG.

+ Quelques ambiances intéressantes
- Les énigmes sans intérêt
- Trop pauvre, trop vide
- C'est buggé et ça rame

2 TECHNIQUE

4 ARTISTIQUE



2 INTÉRÊT

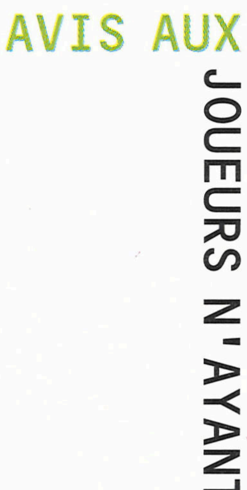
No One Lives Forever 2

Genre : FPS Infos : BestSeller Series de Sierra
14,99 euros - CPU 650 MHz + 256 Mo de RAM
Note : 8/10 dans Joystick N°142

Si vous étiez passé à côté de ce jeu très rafraîchissant dans le PAF (Paysage Audiovisuel des FPS), il est temps de vous rattraper sans plus attendre. Vous incarnez la délicieuse Cate Archer, espionne distinguée, dans sa lutte contre le C.R.I.M.E., une association à but lucratif regroupant des personnages plus vils les uns que les autres. Ambiance Austin Powers, humour décalé et séquences d'infiltration vous feront oublier les graphismes qui commencent à prendre un petit coup de vieux.



AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE



Grand Theft Auto III

Genre : Simulation de criminel
Infos : Take Two Interactive - 15 euros - CPU 700 MHz + 128 Mo de RAM + Carte 3D 32 Mo
Note : 97 % dans Joystick N°139

À moins d'avoir vécu dans une grotte ces deux dernières années, vous avez forcément entendu parler de la série des GTA. Vous enfilez la tenue d'une petite frappe qui va faire son chemin dans les différentes organisations criminelles de Liberty City. La ville est totalement modélisée, avec ses avenues, petites routes, raccourcis, circulation et indispensables piétons. Quelques bateaux et avions sont même à l'affiche. Vous pouvez y faire plus ou moins ce que vous désirez, comme braquer n'importe quel véhicule qui passe à portée de bras ou terroris er la population en roulant sur les trottoirs. Les nombreuses missions obligatoires pour faire avancer le scénario sont suffisamment variées pour ne pas avoir le temps de s'ennuyer.

CERTAINS LA RECLAMAIENT DEPUIS DES MOIS, ILS VONT POUVOIR SE REJOUIR : REVOICI LA RUBRIQUE BUDGET, AVEC 2 PAGES DE JEUX PAS CHERS TOUJOURS AUSSI BONS. MES PETITS PRÉFÉRÉS DU MOIS ? LA COLLECTION DÉDIÉE AUX JEUX BLIZZARD ET LE TRÈS DÉFOULANT SOLDIER OF FORTUNE II.

Soldier of Fortune II

Genre : FPS Infos: Collection Legendes d'Activision
14,99 euros - CPU 600 MHz + 128 Mo de RAM + Carte 3D 16 Mo
Note : 87 % dans Joystick N°138

Bon, comme on en avait déjà parlé dans le test, on ne va pas revenir sur le mauvais goût du démembrement de vos adversaires autorisé par le moteur 3D et plutôt se concentrer sur l'aspect multijoueur du titre. En effet, il draine encore presque 5 000 amateurs sur le Net tous les soirs. Car sans être révolutionnaire, son gameplay ultra efficace reste rare dans les productions plus modernes. C'est un des seuls FPS où se pencher à droite et à gauche n'est pas anecdotique par exemple. L'intensité de chaque round en fait une drogue douce recommandée par Caféine, au même titre que son MOD fétiche pour Quake 3, Urban Terror. Comme, en plus, son moteur 3D a encore de beaux restes, n'hésitez pas à vous offrir ce petit cadeau.






Jedi Knight II : Jedi Outcast

Genre : Action/Aventure Infos : Collection Legendes d'Activision - 14,99 euros - CPU 500 MHz + 128 Mo de RAM + Carte 3D 16 Mo
Note : 90 % dans Joystick N°136

Histoire d'oublier le désastreux Jedi Knight : Jedi Academy, je vous propose de vous plonger dans Jedi Outcast si vous êtes passé à côté. Non seulement il colle bien plus à l'univers de Star Wars, mais en prime il offre une grande variété d'environnements et de missions, sans oublier une histoire bien amenée. Les combats aux sabres lasers et les différents pouvoirs de la Force donnent une nouvelle dimension aux affrontements, aussi bien en solo qu'en multijoueur. Pour 15 euros, vous serez même ravi de l'avoir zappé à sa sortie.

AVIS AUX



PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Alien vs Predator 2 + Primal Hunt

Genre : FPS **Infos :** Collection Best Seller Series de Sierra, 15 euros - CPU 650 MHz + 128 Mo de RAM
Note : AvP2 : 89 % (n° 132) / Primal Hunt : 6/10 (n° 140)

Les deux espèces les plus agressives de l'univers, le Predator et l'Humain (l'Alien étant gentil par nature, sauf quand on vient le déranger) ont décidé de se mettre sur la gueule à grand renfort d'armes plus violentes les unes que les autres. Histoire de faire comme ses petits camarades qui sont venus lui chercher des poux sur sa tête lisse, l'Alien se joindra volontiers à la fête pour en manger quelques-unes, de têtes. Le jeu propose trois campagnes radicalement différentes où la connaissance des spécificités de votre race vous aidera à surmonter les nombreuses embûches qui se présenteront sur votre chemin, le tout dans une ambiance particulièrement stressante. Son add-on, Primal Hunt, ajoute une nouvelle dimension au mode multijoueur.



Fallout The Ultimate Collection



Genre : Aventure-RPG/Tactique
Infos : Interplay - 29,99 euros - CPU 500 MHz + 64 Mo de RAM + Carte 3D
Note : Fallout : 90 % (n° 91) / Fallout 2 : 90 % (n° 99) / Fallout Tactics : 86 % (n° 126)

Si vous ne comprenez pas pourquoi vos potes pleurent en apprenant qu'une fois de plus tout espoir de voir un Fallout 3 a disparu avec la re-fermeture de Black Isle Studios, il est grand temps de vous précipiter sur ce qui reste un des jeux de rôle les plus libres et mieux conçus de l'histoire du PC. En effet, Fallout (1 et 2) vous permet de faire plus ou moins ce que vous voulez avec les PNJ que vous rencontrez sans que cela vous empêche de finir le jeu. De son côté, Fallout Tactics se consacre presque exclusivement aux combats dans cet univers post-apocalyptique.

Medieval Total War

Genre : STR **Infos :** Collection Legendes d'Activision - 14,99 euros - CPU 1 GHz + 256 Mo de RAM + Carte 3D
Note : 8/10 dans Joystick N°140

À sa sortie il y a plus d'un an, Medieval Total War avait impressionné par son gameplay, excellent jusque dans la partie stratégique (conquêtes de royaumes) et économique. Mais il avait également subjugué les amateurs par son moteur 3D qui n'hésitait pas à afficher des milliers d'unités simultanément pour restituer des batailles vraiment épiques. Si vous avez toujours voulu savoir ce que ça faisait d'emmener des pelotons complets d'hommes à la mort, c'est le moment ou jamais. Dépêchez-vous d'ailleurs, Rome Total War ne devrait plus tarder.



BestSeller Series

Genre : STR/RPG **Infos :** Sierra - 24,99 euros - CPU 500 MHz + 64 Mo de RAM
Note : Diablo 2 : 90 % (n° 129) / Starcraft : 85 % (n° 93) / Warcraft II : 85 % (n° 67)

Aucune mauvaise surprise dans ce pack puisqu'il contient tous les hits de Blizzard : Diablo 2, qu'on ne présente plus (même s'il vient de bénéficier d'un très gros patch le mois dernier), Warcraft II, qui sans être à la hauteur de son petit frère reste quand même une valeur sûre, ainsi que Starcraft, accompagné de Brood War, son add-on. On est d'accord, ça reste un poil trop cher pour ces jeux sur le déclin, mais il serait dommage de louper une occasion de compléter sa logithèque avec ces titres d'exception.



CONSOLES ET PC

LES LIAISONS DANGEREUSES ?

PAR GOLLUM

Dans un coin du ring, un fier PC. Dans l'autre, une souriante console. Deux plates-formes de jeu, certes, mais deux conceptions distinctes de ce loisir. Le gong s'apprête donc à résonner plaçant face à face ces deux entités que tout sépare... Ou plutôt, qu'on aimerait que tout sépare. Dans le fond, il s'agit de bêtes boîtes que l'on utilise pour se détendre et qui passent leur temps à se piquer des idées. Pour le meilleur ou pour le pire ?

Le PC est mort ! Vive la console ! Oui, ami converti à XP et à l'IntelliMouse, c'est un consoleux convaincu qui te le dit : « Le jeu sur PC, c'est has-been ! » Joystick aussi d'ailleurs... Et vogue la galère et sa sulfureuse odeur de scandale bien démago. (Soupir). Allez, on va la refaire. Pas de méprise donc : je viens ici en paix, simple avocat d'un diable pas si ludique que ça. Car on ne touche pas aussi aisément aux inébranlables convictions des joueurs. Il est toutefois étonnant de constater à quel point amateurs de PC et utilisateurs de consoles apprécient l'opposition. Quoi qu'il en soit, c'est un fait, rongé par le piratage, le manque de créativité et paradoxalement affaibli par une course à l'armement qui finit par lasser, le PC navigue en eaux troubles depuis quelques trimestres. Quant aux consoles, s'écoulant par millions de millions (voire bientôt des milliards), elles ne se sont jamais aussi bien portées... Un rapport de force cruellement déséquilibré donc ? Eh bien, pas tant que ça, car le plus étonnant, dans cette histoire, reste que ces belles consoles doivent en partie cette euphorie aux vaillants PC !

L'AMOUR REND AVEUGLE

« Un PC c'est moche, ça coûte cher et ça ne marche jamais ! » ou encore « La console c'est pour les gamins, les jeux sont gnangnans et dépassés ! » Affligeant. Ça piaille, ça s'invective, ça « sectarise », mais surtout ça reste arc-bouté sur ses certitudes, sans oser réellement observer le soi-disant adversaire. Et pourtant, à l'heure de sommer qualités et défauts, PC et console se retrouvent bien penauds. Ainsi, en effectuant un rapide survol, on s'aperçoit que le PC est évolutif, qu'il sait faire tout plein de choses, et surtout qu'il se positionne à la pointe de la technologie. De son côté, la console peut paraître plus sexy, bien plus facile d'accès aussi, moins chère et disposant d'une palette de jeux divinement variée. Mais, de part et d'autre, les vices sont aussi nombreux. On évoquera la complexité et l'instabilité pour l'un (il se reconnaîtra aisément), les limitations techniques et génériques pour l'autre (qui devrait aussi se reconnaître, a priori). Bien sûr, c'est schématique à souhait, mais cela résume assez bien ce que des cohortes de joueurs lambda pensent. Les différences existent bel et bien. Mieux ! elles sont salutaires. C'est, par exemple, grâce à la prétendument maudite évolutivité des PC que les plus riches créateurs peuvent donner vie à des techniques aussi époustouflantes que révolutionnaires. C'est indéniable, le PC s'impose toujours comme le moteur de l'innovation, une vitrine technologique (Half-Life 2, Doom III) dont les meilleures découvertes sont amenées à se démocratiser sur console, mais plusieurs mois, voire années plus tard. Il aura ainsi fallu attendre Halo sur Xbox pour qu'un consoleux ajoute à son vocabulaire le terme « bump-mapping ». Les PCistes peuvent, bien évidemment, sourire. Idem pour la généralisation des moteurs physiques ou du très tendance effet de ragdoll. En clair, on invente sur PC, on transpose sur console... Parfois avec plus de succès. En effet, là où le PC bénéficie d'une grosse avance technologique, la console compense en op-ti-mi-sant ! Gné ? Oui, c'est pénible, mais il s'agit bien d'un mot tristement absent du dialecte PC, car à trop vouloir upgrader sa bécane, on finit par se retrouver avec ouatmilles configs d'une indescriptible hétérogénéité. Et ça,



Avec plus de 60 millions de PS2 vendues dans le monde, Sony s'essaye au Benetton's glamour.

l'hétéro-machin, le développeur, il aime pas ! Ah ça non alors ! Du coup, hop ! il nivelle par le bas, et se contente d'exploiter majoritairement les techniques usuelles. Résultat, les consoles, machines à l'architecture fermée, continuent à nous bluffer, allant même jusqu'à tenir tête (sur certains points) à des bécanes résolument plus musclées. Inutile, cependant, de sombrer dans le débat sur la résolution, la puissance, etc. Tout cela paraît aujourd'hui bien enfantin et stérile. Les jeux demeurent essentiels ! Plus importante, donc, et autrement plus révélatrice de la scission entre joueurs PC et console, on retrouve alors la question fatidique de la culture du jeu.

> « Là où le PC bénéficie d'une grosse avance technologique, la console compense en op-ti-mi-sant. »

SIMPLE QUESTION DE MENTALITÉ ?

Si 90 % des productions PC sont d'origine occidentale, l'équilibre Occident/Orient (et plus précisément Occident/Japon) se veut bien mieux respecté sur console. Un « détail » aux multiples incidences. Sur PC, par exemple, l'avalanche de jeux de guerre (le funky spirit de G.W. Bush crédite cette tendance) étouffe actuellement la créativité. Bien entendu, sur la petite sœur console, la tendance se détache aussi clairement, à une nuance près toutefois : l'impact nippon ! Et cela change sensiblement la donne ! À commencer par des styles de jeux plus variés, plus bariolés, résolument plus excentriques. Vient aussi la qualité de finition. Il existe une véritable science du design, un amour du graphisme léché, de l'animation souple qui, il faut bien l'admettre, fait parfois cruellement défaut aux jeux PC, dont l'aspect froid et anguleux freine l'ardeur des consoleux. Puis, il y a aussi cette culture du bel objet, de l'édition collector importée directement de l'archipel. Des notions qui vont donc bien au-delà du simple soft. Sans parler de l'abondance de genres furieusement débiles qu'on ne rencontre que sur console. Ainsi, entre un Gran Turismo ou un Metal Gear, il n'est pas rare de trouver des simulations de chef de cuisine, de conducteur de bus, sans parler de la myriade de jeux de musique et de danse qui arrivent enfin en Europe. L'accessoire occupe ici une place de plus en plus importante... Alors qu'elle régresse cruellement sur PC. Sur console, l'expérience se doit d'être globale, conviviale, et désormais physique. Samba de Amigo qui vous demande de secouer des maracas, le récent Donkey Konga, jeu de tambourin jubilatoire, Dance Dance Revolution et son mythique tapis de danse... Oui, les exemples pleuvent. Soucieux d'attirer un public nouveau, plus féminin (les femmes représenteraient d'ailleurs plus d'un tiers des joueurs console, contre une poignée, il y a de ça dix ans !), les développeurs console tentent d'apporter l'arcade à la maison. Une console doit pouvoir contenter tous les types de joueurs. Les petits chouineurs, comme les grands frères Rambo, sans oublier les light-users en quête de détente toute bête. Autant dire que la différence avec le PC fait froid dans le dos, tant ce dernier semble recroquevillé sur lui-même, sur ses genres « stars ». Du FPS, des RTS, quelques simulations plus dures que la vraie vie qui fait des bosses, deux-trois jeux de sport et des jeux de guerre, de guerre et encore de guerre... Franchement, allez attirer le chaland avec ça ! Attention, le propos n'est pas de dire que le PC n'offre aucun titre de qualité, loin, très loin de là. Il souffre juste d'un cruel déficit d'image. Un truc dont les trois quarts des joueurs passionnés se foutent royalement, mais qui, mine de rien, se révèle, aujourd'hui de plus en plus important pour la bonne santé d'une plate-forme. Ainsi, si l'une des forces de la console demeure son ouverture d'esprit, dire que le PC devrait s'en inspirer n'est qu'un doux euphémisme...



La Xbox, première console / PC ou PC / console. Bien moche, mais qui poutre !



La GameCube reste l'archétype même de la console dédiée au jeu et rien qu'au jeu. Un parti pris amené à s'estomper, mais qui garde son charme actuellement.

LES MEILLEURS ENNEMIS

Mais, inutile de crier au scandale, le PC est un grand garçon aux multiples ressources. Des ressources dont les consoles ont bien besoin d'ailleurs. Et c'est parti pour la collecte aux bonnes idées... L'EyeToy, par exemple, utilise une technologie issue du PC : la webcam USB ! Certes, Sony a su faire de cet accessoire pour psycho-blogeurs ou patrons visio-conf-stressés, un véritable instrument de fun, où il s'agit de danser, de frapper des ninjas bien fourbes, de mixer avec la tête et les mains... Mais dans le fond, Sony a utilisé l'expérience emmagasinée depuis des années sur PC et, en plus, c'est un acteur de cet univers (Logitech) qui construit la bestiole. Que dire aussi de l'explosion du jeu en réseau sur console. Encore à ses balbutiements, il faut reconnaître que les progrès sont énormes, surtout en terme de convivialité. Si la

POUSSE AU CRIME

L'année 2004 made in PC, avec ses Doom III, Half-Life 2 et autre Stalker, vous la connaissez par cœur. Mais, l'année 2004 sur console, hein, vous en souciez-vous ? Allez, pour corriger vos lacunes, bande de grands fous, laissez-moi évoquer les rendez-vous in-con-tour-na-bles de l'année ! On y croisera du RPG mythique avec Final Fantasy XII (PS2), Dragon Quest VIII (PS2), Fable (Xbox), mais aussi de la bombe version « après-tu-peux-mourir-en-paix » comme Metal Gear Solid 3 (PS2), Resident Evil 4 (GC), Splinter Cell : Pandora Tomorrow (Multi), Gran Turismo 4 (PS2), Halo 2 (Xbox), Onimusha 3 (PS2), Metroid Prime 2 (GC), Ninja Gaiden (Xbox) et j'en passe. Enfin, en ce qui concerne le Online, les consoles devraient également connaître un sympathique décollage grâce à Resident Evil Outbreak (PS2), Dead or Alive Online (Xbox), True Fantasy Live Online (Xbox) ou Monster Hunter (PS2). Pour info, hormis Splinter Cell 2, aucun de ces titres ne sortira sur PC. Dernier détail, le prix des consoles oscille maintenant entre 99 et 199Ä... Tentés ?



Les créateurs nippons débrident les consoles en tentant de nouvelles approches artistiques. Viva Zelda !



Après Final Fantasy XI, True Fantasy Live Online sera le prochain RPG Online d'envergure à débarquer sur console (Xbox).



Bienvenue à Akihabara, la Mecque du jeu vidéo au Japon ! Bariolé et (parfois) ensoleillé, l'endroit fait surtout la part belle aux consoles, mais les PC y sont de plus en plus présents.

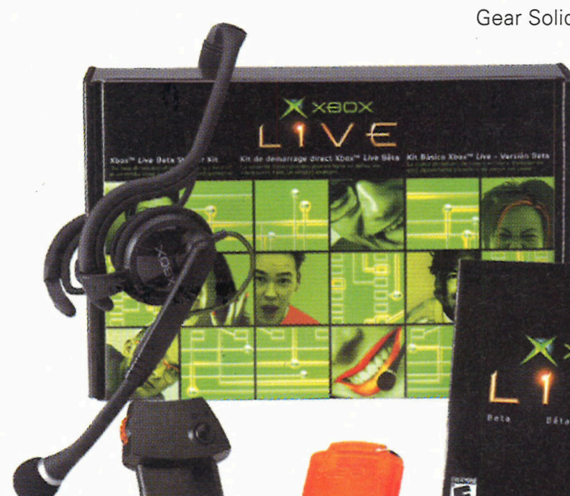
La loi du business

Les portages font souvent râler les possesseurs de PC puissants. Ils s'estiment lésés, à raison, par un nivellement par le bas des jeux qui se doivent de tourner également sur Xbox, GameCube ou PS2. Mais ils oublient un détail : sans ce système, le titre n'aurait peut-être jamais vu le jour sur PC ! Sans l'argent des versions consoles, un paquet de jeux PC seraient restés dans les cartons. Coincée entre un piratage galopant et des ventes historiquement beaucoup plus basses, l'industrie du loisir sur PC, à quelques rares exceptions (parfois surprenantes), se trouve renforcée par la symbiose avec le monde des consoles. Une raison de plus pour faire la paix.



Fable, création des frères Carter, sera la prochaine production de Peter Molyneux et verra le jour sur Xbox et nulle part ailleurs. Sorry folks...

PS2 rame un peu dans ce domaine et que la GameCube fait du surplace, en revanche, le Xbox Live (tiens Microsoft, PC, tout ça... Comme c'est étrange) s'illustre par une simplicité d'utilisation à toute épreuve. Grâce au casque de communication, on papote avec d'autres joueurs connectés, avec une facilité qui atomise le pauvre Roger Wilco ou le Gamevoice, pourtant du même MS. Ici, un enfant peut y arriver et, surtout, ça marche ! Plus sournois encore, demain, la PS3, la GameCube 2 et la Xbox 2 seront toutes conçues à base de composants IBM, ATI & Co. Les futures consoles se « PCiseront » aussi dans l'optique de devenir de vraies machines à tout faire. Qui a dit devenir des PC ? On retrouvera donc du jeu, bien sûr, mais également des films, de la musique, des échanges de tout ordre via le Net... La fameuse convergence est sérieusement en marche. De son côté, le visage des PC d'après-demain affiche des mimiques de plus en plus « consoleuses ». Il devient davantage plug-and-play, plus petit, mais, surtout, il accueille désormais des tonnes de titres consoles ! Ça n'a l'air de rien, mais que vous ayez, ou non, une dent contre le grand capital (alias Mister Portage), c'est lui qui vous a récemment offert Pro Evolution Soccer 3, Metal

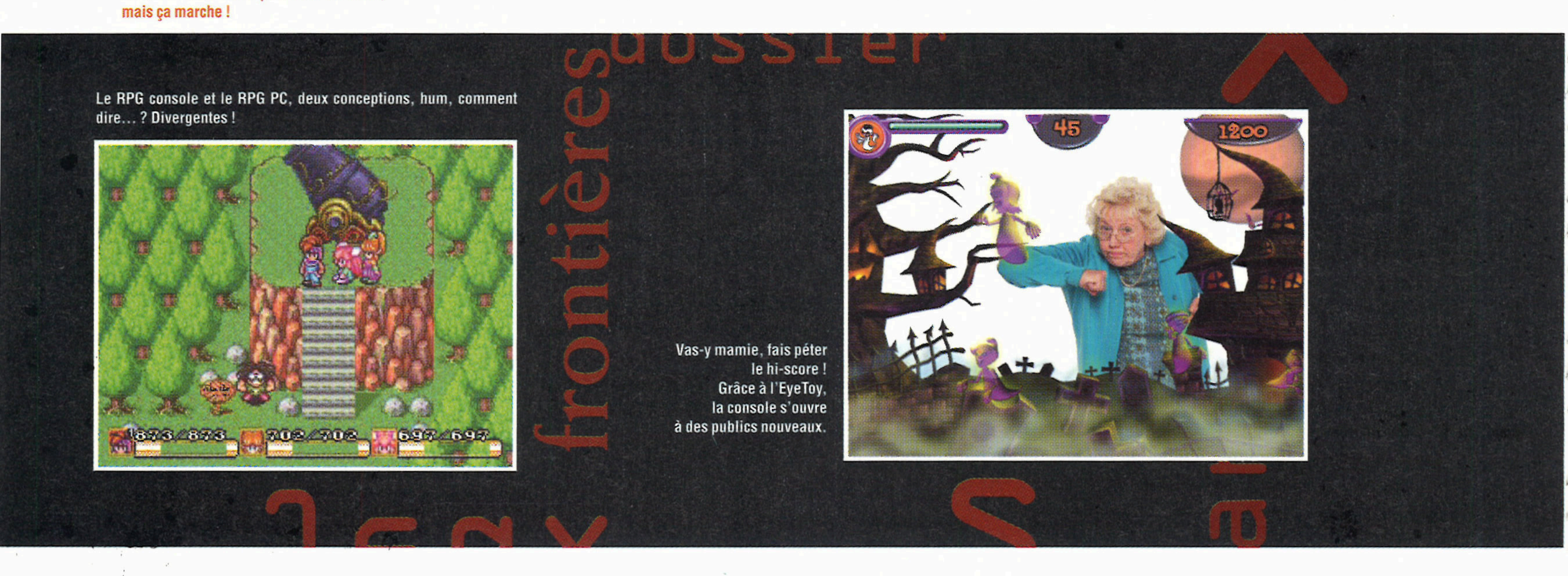


Le Xbox Live c'est peut-être verdâtre, mais ça marche !

Gear Solid 2, Silent Hill 3, Halo, Prince of Persia, Beyond Good & Evil... Et ce n'est qu'un début.

LE PC N'EST PAS MORT !

Grand garçon, le PC sait, toutefois, faire la différence et se montrer bien plus convaincant que les « boîtes à jeu ». D'ailleurs si ce n'était pas le cas, vous ne seriez pas en train de lire ce foutu dossier. Pourquoi ? Eh bien, car vous vous moqueriez du PC comme de votre première raclette, et que, du coup, Joystick, vous ne sauriez même pas que ça existe et qu'on pouvait y trouver des loutres ! Ainsi donc, Paco Rabanne lui-même l'a décrété : oui, le PC et la console sont complémentaires. Si, si. Prenons l'exemple du FPS. Eh bien, aucun FPS console ne pourra rivaliser en précision avec un FPS PC. Pas tant que souris et claviers ne seront pas généralisés sur console en tout cas. Idem pour les RTS. Et puis, c'est sans parler de la création d'univers, possible sur PC grâce aux éditeurs de scénarii (Neverwinter Nights et ses potes), de la richesse des mods, qui parfois donnent vie à des titres mythiques (qui a dit Counter-Strike ?) tout en prolongeant la vie du jeu-hôte (Half-Life dans ce cas précis). Inutile également de dire que si vous aimez les Warcraft, StarCraft et autres trucs en « Craft », mieux vaut se diriger vers les tours qui buggent de temps en temps. Idem pour des



Le RPG console et le RPG PC, deux conceptions, hum, comment dire... ? Divergentes !

Vas-y mamie, fais péter le hi-score ! Grâce à l'EyeToy, la console s'ouvre à des publics nouveaux.

Plug & Play forever

Rares, pour ne pas dire inexistants, sont les jeux consoles qui sortent mal finis. Ici on ne patche pas... tout simplement car on ne peut pas ! En outre, que vous achetiez un Devil May Cry, un Resident Evil, ou un Prince of Persia, vous savez qu'en l'introduisant dans votre console, une minute plus tard vous jouez ! Ca n'a l'air de rien, mais zapper la pénible phase d'installation (« Vous pouvez maintenant insérer le CD4 »), de patchage (« Et meeeerde, ce G@XLMEUNEUH de jeu reconnaît pas mon stick ! »), de réglage & co, ça vous change la vie. Et si les consoleux n'étaient, en fait, que de bons gros flemmards embourgeoisés ? Le pire c'est qu'ils assument. Et puis, j'oubliais, ils sont beaux et super intelligents.


À l'image de l'excellent Prince of Persia, le PC s'ouvre de plus en plus aux meilleurs titres console. À moins que ce soit l'inverse...

LE STAR-SYSTÈME

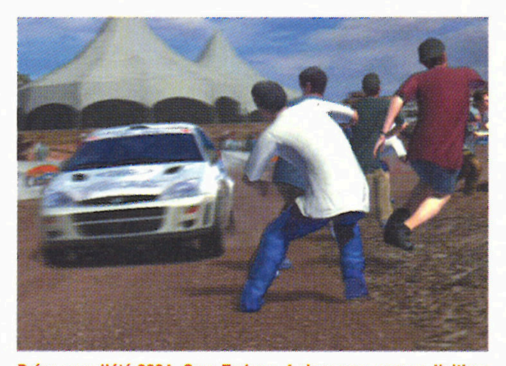
Pikachu, Mario, Sonic, Snake, Zelda, Link, Ryu, Ken, Dante, Alex Kid, Sephiroth, Samus, Lara Croft... Mondialement connues, les stars consoles bénéficient d'une impressionnante aura. Ainsi, même si certains personnages issus de jeux PC ont également réussi leur happening médiatique, ces derniers n'ont toutefois jamais obtenu la reconnaissance d'un Mario par exemple. Cela tient probablement à la manière de raconter une histoire. À ce titre, les jeux nippons bénéficient d'un « character design » hors du commun. Créatures imaginaires ou humains ultra-classieux, ils possèdent généralement un charisme évident, des accoutrements spécifiques facilement identifiables, et des démarches stylées. Rien n'est laissé au hasard. Sans compter que ces titres prennent souvent le temps de présenter leurs héros, alors que sur PC la mode se révèle assez récente. Autre élément, la représentation. En effet, si elle plonge dans l'action, la vue à la première personne souvent adoptée sur PC ne permet pas vraiment de faire corps avec le héros, puisque le héros, dans le fond, c'est un peu le joueur. A contrario, sur console, les personnages restent presque toujours visibles à l'écran.



Jeu vidéo le plus attendu au Japon, Final Fantasy XII devrait révolutionner le RPG console. Rien que ça !

titres pour autistes comme L'Entraîneur qui, bien qu'également dispos sur console, demeurent bien plus agréables à utiliser sur PC. Même ma copine m'assure que les Sims sont autrement plus fun sur PC que sur console. C'est dire. Et puis, il y a le Net ! On allait l'oublier celui-là. Une fois de plus, même si les consoles rattrapent leur retard à vitesse grand V (enfin surtout sur Xbox), la richesse online se trouvera encore, pour quelques années, sur PC. Les communautés d'intoxiqués aux MMORPG campent sur les machines Windows et l'heure de la transhumance n'a clairement pas sonné. Plus révélateur encore, de nombreux joueurs console s'essayent volontiers à des titres comme Dark Age of Camelot ou encore, et c'est presque naturel, Final Fantasy XI version PC. Et ils aiment ça les bougres ! Ainsi il est grand temps de cesser de brandir les armes et de s'opposer. Console et PC peuvent, que dis-je, doivent apprendre à coexister, à s'échanger leurs compétences. Car, dans le fond, le but reste le même : s'amuser. D'ailleurs, vous ne m'en voudrez pas, mais j'ai un match de PES 3 sur l'feu, et vu que j'ai installé le nouveau patch avec les vrais maillots, ça se passera sur PC cette fois-ci. Mais, avec des pads PlayStation 2. Comme ça, pas de jaloux !

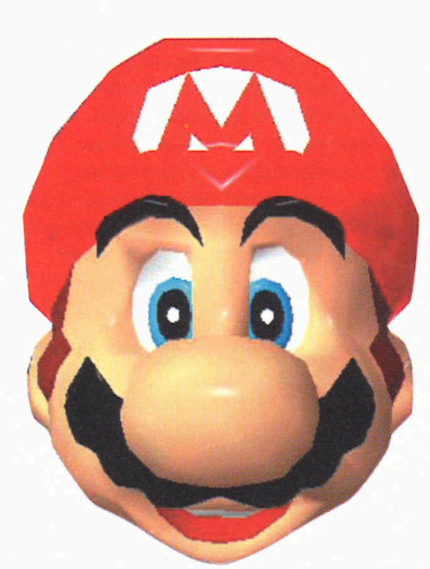
> « L'une des forces de la console demeure son ouverture d'esprit [...]. Le PC devrait s'en inspirer. »



Prévu pour l'été 2004, Gran Turismo 4 s'annonce comme l'ultime vavavoum simulateur sur PS2.



Quand vous verrez tourner Metal Gear Solid 3, vous oublierez vite vos GeForce et ATI-machin. Si, si...



Mario 64, le titre qui a bouleversé les jeux de plate-forme 3D. Du jamais vu sur ce monde...

Net news

Net news

CYD
cyril.dupont@futurenet.fr

L'ENGOUEMENT DES CORÉENS POUR LES JEUX VIDÉO LES FAIT UN PEU PASSER POUR DES EXTRA-TERRESTRES. ALORS, POUR MIEUX LES COMPRENDRE, MONSIEUR LÂM EST PARTI ENQUÊTER. DE MON CÔTÉ, J'AI EFFECTUÉ DE LONGS VOYAGES VIRTUELS AU CŒUR DE NOMBREUX SERVEURS. JE N'EN SUIS PAS RESSORTI INDEMNE !

Awards 2003

LES NOMINÉS SONT...



Il y a quelques semaines, le site mondespersistants.com a rendu public les votes des internautes concernant les jeux massivement multijoueurs. Dans la catégorie Meilleur espoir, et parmi plus de 70 titres proposés, on peut voir Dark and Light en première position ainsi que World of Warcraft et Ryzom pour les deuxième et troisième places. Pour le jeu de l'année, avec une soixantaine de titres en concurrence, on remarque la victoire de Dark Age of Camelot, suivi de près par Mankind (oui, je sais, ça surprend) et Final Fantasy XI. Malheureusement, il y a eu beaucoup moins de votes que prévu, et ce malgré la fréquentation élevée de ce site, nous explique Guillaume Jamet, rédacteur en chef de mondespersistants.com. Quoi qu'il en soit, je pense que c'est tout de même bien représentatif des goûts des joueurs. Mis à part pour World of Warcraft – je l'aurai juste mis en premier. Non, je ne suis pas fan du tout.



Final Fantasy XI

LE SUCCÈS EST AU RENDEZ-VOUS

Selon le site officiel de Final Fantasy XI, le service Play-Online aurait dépassé les 500 000 abonnés, fin 2003. Le MMORPG de Square étant l'unique offre actuellement proposée par PlayOnline, on est en droit de supposer que Final Fantasy XI regroupe un demi-million de joueurs. Vu le succès du titre, les développeurs devraient réellement penser à l'Europe et sortir leur bébé dans nos contrées verdoyantes. Au demeurant, la communauté française se retrouve en grande partie sur le serveur Gilgamesh. Comme ça si vous désirez vous lancer dans l'aventure, vous pouvez au moins vous retrouver avec quelques personnes qui comprennent ce que vous racontez. Ça peut aider pendant un combat, je vous assure !





eSport

LA CHINE ENTRE DANS LA DANSE

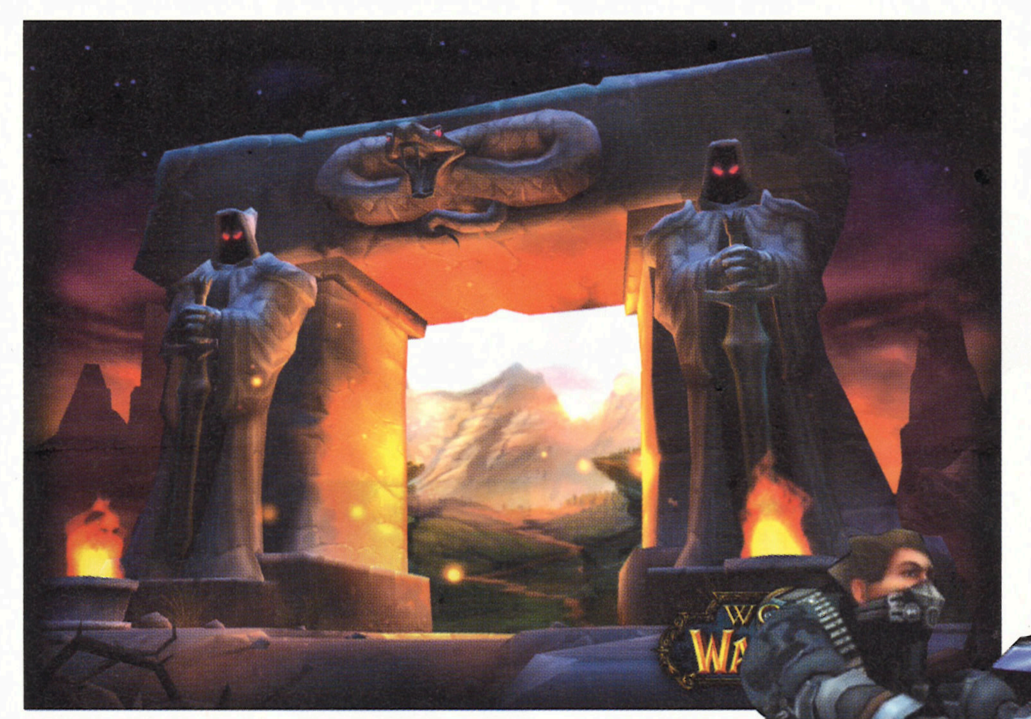
Deux ans après la Russie, c'est au tour de la Fédération des sports, en Chine, de reconnaître au jeu vidéo le statut de sport. La Chine compte donc développer sa propre industrie du jeu et souhaite prendre exemple sur la Corée. D'ailleurs, une manifestation e-sportive devrait être organisée durant l'année. Il n'y a plus qu'à espérer que l'évolution des mentalités françaises, en ce qui concerne les jeux vidéo, porte ses fruits ici aussi, et que l'on pourra voir, d'ici quelque temps, l'eSport se développer dans notre pays.

Eve online

LA GALAXIE EN EFFERVESCENCE

Un patch plutôt conséquent a vu le jour il y a peu de temps pour Eve Online. Ce MMORPG spatial voit donc de nombreux changements s'effectuer en lui. Non ça ne fait pas mal ! On peut remarquer des améliorations sur les objets de technologie 2, sur les compétences ou encore le marché. Le tuning de vaisseaux ainsi que l'armement, la navigation spatiale et le combat disposent également d'une liste impressionnante de modifications. Voilà une mise à jour qui tombe à pic pour tous les fans de ce titre dont l'actualité était assez calme ces derniers temps.





World of Warcraft

ADIEU VIE SOCIALE

Voilà, enfin, ça y est ! Faites péter le champagne et les petits-fours ! Les inscriptions pour le bêta-test de World of Warcraft sont disponibles à la fin du mois de janvier. La source de ces propos est des plus sûres, puisque c'est un employé de chez Blizzard qui a posté cette nouvelle sur les forums de Battle.net. L'annonce est tombée pile poil après que Blizzard s'est fait pirater la version alpha de World of Warcraft. Je pourrais insérer ici un commentaire sarcastique, mais non, je ne suis pas comme ça moi. Sinon, dans un délire totalement incertain, on peut imaginer que la version bêta sera disponible vers le mois de mars, et donc que le jeu devrait voir le jour début juillet. Si on suit les méthodes habituelles de Blizzard, on ne devrait pas être loin du compte. Et si ça se confirme, j'aurai un bronzage de vampire en septembre.

France Télécom

FAITES UN FEU DE JOIE AVEC VOS MODEMS 56K

France Télécom a proposé un partenariat aux départements désireux d'accélérer le déploiement du haut débit. Thierry Breton, le P.-D.G. de France Télécom a indiqué que plus de 90 % de la population aurait accès à l'Internet haut débit, fin 2004. L'opérateur prévoit de consacrer 100 millions d'euros supplémentaires aux investissements dans ce secteur. En voilà une bonne initiative ! Et une vraie baisse du prix des abonnements à l'ADSL c'est pour quand ?



Hackerz

PIRATE DE L'ESPACE

Cette Total Conversion pour Unreal Tournament 2003 et 2004 suit son petit bonhomme de chemin en offrant de nouvelles captures d'écran sur son site officiel : http://dynamic5.gamespy.com/~hackerz/home/home.php. Pour vous rafraîchir la mémoire, sachez que Hackerz met en scène deux équipes s'affrontant en Team Deathmatch ou en mode Assault. Pour l'instant, aucune date de sortie n'a été dévoilée, mais on a hâte de s'y essayer tant Hackerz semble prometteur.

Asheron's Call 2

TURBINE VOLE DE SES PROPRES AILES

Microsoft s'est enfin décidé à céder la franchise d'Asheron's Call à Turbine. Les développeurs vont-ils pouvoir donner libre cours à leur imagination et relancer l'intérêt d'Asheron's Call 2 ? L'avenir nous le dira, mais ils ont quand même du boulot. En tout cas, nous allons suivre ça de très près.



Shadowbane

DISPO EN EUROPE, CE N'EST PAS TROP TÔT !

Ubi Soft a acquis les droits de distribution du MMORPG Shadowbane dans toute l'Europe. Ce titre devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes. Rappelons que Shadowbane nous plonge dans un univers médiéval fantastique dans lequel les joueurs peuvent construire des villes et des châteaux, recruter des armées et établir des sièges contre les royaumes ennemis. Pour autant, ce n'est pas une raison pour vous jeter dessus sans réfléchir. Un MMORPG demande de l'investissement, et vu le prix de la boîte, plus l'abonnement mensuel (13 euros par mois), je ne saurais que trop vous conseiller d'attendre notre compte-rendu après avoir passé plusieurs heures dans ce monde online.



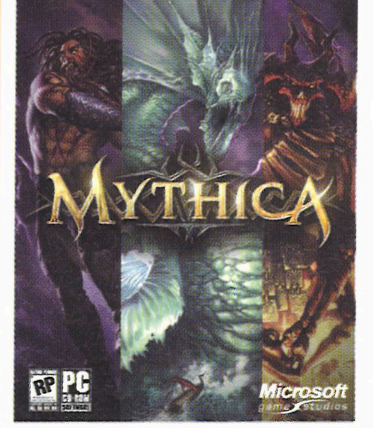


The Challenge Pro Mode

FAITES CHAUFFER VOS LANCE-ROQUETTES

The Challenge Pro Mode (CPM) est un mod pour Quake III dont la version 1.2 a été mise en ligne récemment. On peut voir apparaître de nouvelles maps de Deathmatch et de CTF (Capture The Flag). Ceux qui possèdent la version 1.1 doivent télécharger un fichier de 22 Mo. Pour les autres, il faut être un tantinet plus patient puisque la version 1.2 complète pèse 82 Mo. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre sur cette page : www.promode.org pour commencer vos downloads.





Mythica

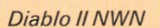
EMBROUILLE À DEUX BALLES

Selon certaines sources, Mythica aurait changé de nom pour devenir Mythica Online. C'est dingue comme ça change tout ! D'ailleurs, cette nouvelle appellation ne serait pas définitive. Pour la petite histoire, sachez que Mythic Entertainment a déposé une plainte concernant la ressemblance de son nom avec le titre du jeu de Microsoft. Les créateurs de Dark Age of Camelot ont employé ce moyen légal, puisqu'ils avaient, à l'origine, gentiment demandé à la Billou Corp de le modifier en soulignant que si une entreprise portant le nom de Microsofta ou un logiciel baptisé Lindows voyait le jour, Bill Gates ne serait pas forcément ravi. L'humour de Microsoft étant parfois très particulier, personne n'a été surpris d'apprendre que Mythic Entertainment s'est mangé un gros vent. Il ne reste plus qu'à attendre le fin mot de ce litige plutôt cocasse.

Star Wars Galaxies

UN PEU PLUS PRÈS DES ÉTOILES...

Les fans de SWG seront ravis d'apprendre que le site officiel www.starwarsgalaxies.com a vu naître une nouvelle rubrique dans laquelle les développeurs lancent des sujets sur les futures évolutions du jeu et dont les joueurs peuvent débattre. Au moins, ça permet, de manière plus officielle, de se tenir au courant des prochaines améliorations qu'apportera SOE à Star Wars Galaxies. Tbf en est tout retourné !



Diablo II NWN

LE DÉMON INCREVABLE

Eh oui, encore lui, ce jeu nous enterrera tous. Mais cette fois, on ne vous parlera pas du patch 1.10 ni d'un éventuel patch 1.11, mais d'un module pour Neverwinter Nights. Un fan du Hack & Slash fétiche de Blizzard a donc eu la bonne idée de retranscrire l'univers de Diablo II dans Neverwinter Nights. Le résultat est des plus réussis. Ceux qui désirent se lancer dans l'aventure peuvent utiliser ce lien : http://membres.lycos.fr/diablo2nwn. Sachez que le module, lui-même, ne pèse pas très lourd, un peu moins de 5 Mo. En revanche, vous devez impérativement vous procurer un fichier Hakpak de 75 Mo pour pouvoir jouer à Diablo II NWN. Faites chauffer vos modems.







Dark Age of Camelot

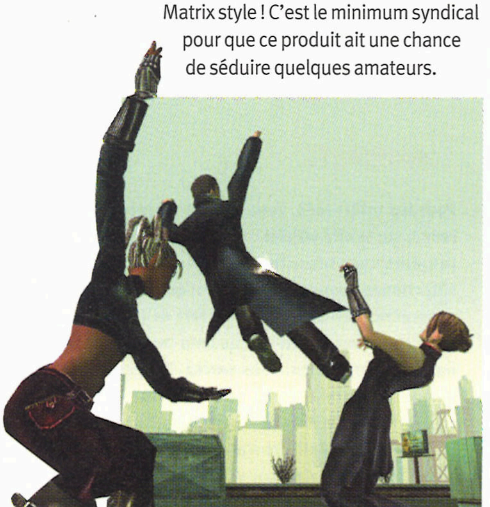
AUX FRONTIÈRES DU RÉEL

A l'instar de Fondations, Mythic Entertainment a décidé de mettre à disposition des joueurs une nouvelle extension gratuite. Celle-ci se nomme Frontiers et est entièrement consacrée à la refonte de la partie RvR (royaume contre royaume) de Dark Age of Camelot. Ce n'est pas une mince affaire, mais les développeurs comptent bien aller au bout des trois objectifs qu'ils se sont fixés. Tout d'abord, rendre le RvR plus accessible à tous et permettre aux joueurs de participer à des batailles plus facilement qu'aujourd'hui. Ensuite, ajouter davantage de tactique, durant les affrontements, en misant sur la géographie des zones, et en utilisant au mieux les engins de siège et les bateaux. Enfin, rendre les bonus et compétences, spécifiques au RvR, plus concrets. Avant d'atteindre ces objectifs, Mythic réorganisera les zones frontières de chaque royaume en une seule région. Il n'y aura donc plus de temps de chargement. Elle est pas belle la

Matrix Online

ESQUIVE DE BALLES, COUPS DE TÊTE, BALAYETTES !

Matrix Online se dévoile davantage au fil des mois et nous en apprenons toujours plus sur les aptitudes du Soldat. Il existe donc trois arts martiaux : le kung-fu, le karaté et l'aïkido. On va éviter de rentrer dans les détails du genre : le karaté sert à attaquer et l'aïkido à se défendre. Ceux qui veulent plus d'infos peuvent toujours demander à leur ami Google. Hormis le combat au corps à corps, on dispose de trois aptitudes pour les armes à feu : arme de poing, mitraillette et fusil. Des compétences de Soldat avancées permettent d'utiliser l'effet bullet-time ou encore de traverser une immense rue d'un simple saut. Matrix style ! C'est le minimum syndical pour que ce produit ait une chance de séduire quelques amateurs.





Ultima Online

ÉCHEC CRITIQUE

Il paraît qu'un bug dans Ultima Online est à l'origine d'une erreur dans l'une des caractéristiques de votre personnage. Ainsi, avoir 100 en Chance équivaudrait à avoir 0. Si c'est le cas, c'est plutôt gênant. Quoi qu'il en soit, Mr Tact, chef de programmation chez Origin Systems, a répondu à cette rumeur sur les forums de Stratics UO : « C'est avec gravité que je considère ce genre d'erreur. La cause habituelle de ce type de bug est l'enregistrement de données dans une variable d'un type mal adapté, ce qui n'est certainement pas le cas ici. Une autre possibilité est l'exécution de quelques opérations étranges de décalage ou de module sur la valeur de la donnée, et nous ne programmons pas ce genre de choses non plus. » En gros, les développeurs ne semblent pas convaincus de l'existence d'un tel bug. Ou alors, ils l'ont bien planqué sous le tapis...

Unreal Fantasy

ON PEUT TIRER SUR DES CHOCOBOS ?

En développement depuis un peu plus de six mois, le mod Unreal Fantasy pour Unreal Tournament 2003 poursuit son petit bonhomme de chemin. Les développeurs français s'orientent pour l'instant vers une aventure solo et tentent de créer un nouvel univers. Avec tout ce que cela implique : climat, faune et flore, histoire... Le background est donc assez conséquent et mérite le détour. Ils expliquent, par ailleurs, que leur mod n'a aucun rapport avec Final Fantasy. Si vous désirez encourager cette équipe ou leur apporter de l'aide, n'hésitez pas à vous rendre sur cette page web : www.ut2k3.fr/unrealfantasy.

Dofus
Même les MMORPG se font flasher !

CYD

VOUS EN AVEZ MARRE D'ÉVENTRER DU GOBELIN POUR GAGNER QUELQUES MALHEUREUX POINTS D'EXPÉRIENCE ET RAMASSER UNE PAUVRE ÉPÉE ROUILLÉE ? NON ? BEN MOI NON PLUS D'AILLEURS, MAIS ÇA N'EMPÊCHE PAS DE PRENDRE UN PEU DE TEMPS POUR ALLER VOIR UN PETIT JEU MIGNON DU NOM DE DOFUS.



C'est la fête au village ! C'est ici que vous pourrez dévoiler vos talents de roleplay.



Durant les combats, la chance joue un rôle primordial sur le déroulement des actions.

A l'heure où les développeurs nous en mettent plein les yeux avec des moteurs 3D et des effets visuels époustouflants, certains font avec les moyens du bord et le résultat est plutôt convaincant. Nous vous en avions parlé dans les Net News du mois dernier, il s'agit de Dofus, un MMORPG entièrement en français, qui a été développé en flash par Ankama Studio. Actuellement en bêta-test, nous avons pu nous essayer à ce sympathique jeu de rôle en ligne. La réalisation en flash rend ce MMORPG très agréable à jouer. Les personnages sont bien animés et les décors colorés. On a vraiment l'impression d'évoluer dans un dessin animé. Le scénario veut que les joueurs partent en quête d'œufs de dragon nommés Dofus. Pour l'instant, très peu de contenu a été implémenté au niveau de cette aventure et l'univers reste relativement vide. L'intérêt principal de cette bêta est donc d'affronter d'autres joueurs en duel ou en équipe. C'est actuellement l'unique moyen de faire évoluer son personnage et de gagner des objets.
Les combats se déroulent au tour par tour. Chaque joueur dispose d'un nombre d'actions limité. Il faut donc faire un choix judicieux entre le déplacement, l'invocation d'un sort ou la simple attaque de votre adversaire. On se prend rapidement au jeu, surtout en équipe de quatre contre quatre, dont les batailles ne sont pas sans rappeler ce cher Final Fantasy Tactics sur GBA, pour les connaisseurs. Évidemment, il reste bon nombre de réglages à faire et pas mal d'éléments à apporter. Mais, le potentiel est bel et bien là, et il nous tarde que la version finale soit disponible pour goûter à tous les éléments de ce titre. Les développeurs ont, bien entendu, prévu d'améliorer continuellement Dofus et de faire évoluer le scénario en fonction des actions des joueurs. Comme il s'agit d'un véritable MMORPG avec toutes les contraintes que cela entraîne, préparez les cartes de crédit : il faudra souscrire à un abonnement mensuel de 5 euros. Ce tarif reste une estimation, mais quoi qu'il en soit, Dofus devrait être deux ou trois fois moins cher que les jeux massivement multijoueurs habituels.



Ces petits piliers avec un point d'exclamation permettent d'ouvrir une fenêtre de chat et de rejoindre des parties pour affronter d'autres joueurs.

COMMUNAUTÉ !

Pour les intéressés, vous pouvez d'ores et déjà vous rendre sur le site officiel www.dofus.com. Vous pourrez toujours vous inscrire au beta-test et tenter d'être sélectionné comme cobaye. Quoi qu'il arrive, vous en apprendrez davantage sur l'univers de ce MMORPG en flash et suivrez l'évolution du beta-test en allant fouiner dans les forums. Vous verrez, les gens sont très sympas et personne ne s'insulte. Oui je sais c'est très rare pour des forums où le simple fait de poster un message sur la confiture d'abricot éveille des tensions ! « Moi, je la préfère light ». « T'es un naze, c'est meilleur avec des morceaux... ».

BiosFear
Level Up !

CYD

ENTRE LES INTERMINABLES BATAILLES DE BIOSFEAR ET MON VOISIN QUI ÉCOUTE DÉBUT DE SOIRÉE EN BOUCLE, J'AI FINI PAR PÉTER UN CÂBLE. ALORS, ON REPREND TOUS EN CHŒUR : « ET TU TAPES, TAPES, TAPES C'EST TA FAÇON D'XP... ».



J'ai trouvé un compagnon pour jouer au foot. Mais vu qu'il me saute dessus avec sa hache, je vais plutôt refaire du PES3. Blutch est moins violent quand il n'a pas la balle !



Voilà une véritable zone à cumuler des points d'expérience. Je vais ouvrir une boucherie si ça continue, va y avoir de la viande à foison.

Dans un futur très lointain, notre belle planète a été désertée pour un endroit beaucoup plus accueillant dans lequel se dire bonjour à coup d'épée à deux mains est monnaie courante. Je vous passe les détails extrêmement importants du scénario du genre il y a la guerre, il faut survivre, etc. Il fallait bien une trame de fond pour cautionner le côté jeu de rôle de ce MMORPG nommé BiosFear. Il est vrai que ce titre, à l'image de son scénario, ne fait pas dans la dentelle et s'avère très basique. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, c'est bien là son point fort. À l'heure où la plupart des MMORPG demandent un temps d'adaptation à l'interface, de se reposer durant des heures entre chaque combat, etc., BiosFear joue la carte de la simplicité et la rapidité. Dès la première connexion à l'univers, on aperçoit les endroits importants notés sur la map : ville, terrain de chasse... Au moins, ça a le mérite d'être clair, la baston est omniprésente. En sortant de la ville, un spectacle assez chaotique se déroule devant nos yeux ébahis ! Des dizaines de joueurs courent dans tous les sens et tapent sur tout et n'importe quoi.
Ici aucune règle ne semble avoir été établie.
Si vous engagez un monstre, n'importe qui peut venir attaquer votre cible et gagner des points d'expérience. C'est l'anarchie, mais c'est plutôt efficace puisqu'au bout d'une heure de jeu notre personnage atteint déjà le niveau 15. Les joueurs n'en sont pas moins sympathiques et proposent rapidement de se grouper ou de vous donner des objets qui s'avèrent être utiles. Le combat et l'accumulation de points d'expérience sont, bien évidemment, les activités principales dans BiosFear.
Il est tout de même possible de créer des objets, établir des sièges, remplir des quêtes et exercer toutes les activités propres aux titres du genre.

Certains amateurs trouveront sûrement à redire et apprécieront difficilement ce titre qui, de surcroît, s'avère relativement basique niveau graphisme. Malgré tout, si on cherche du plaisir instantané et que tuer des monstres fait partie de vos passions, vous serez éventuellement prêt à accueillir le lancement de BiosFear, prévu pour février, en vous délestant chaque mois de 6,95 euros pour l'abonnement.

UNE ÉPÉE ÇA VA, DEUX ÉPÉES BONJOUR LES DÉGÂTS

Avant de posséder une véritable machine de guerre équipée de la tête aux pieds, il va falloir faire un choix parmi les quatre races proposées : Bulkan, Human, Kailipton, Aidia. Chacune d'entre elles dispose de caractéristiques propres et s'avère plus ou moins efficace selon le métier dans lequel vous désirez progresser. Si vous êtes plutôt du genre hache de bataille, je vous conseille un Bulkan. Si votre truc c'est de rester à distance avec un fusil de sniper entre les mains, alors les Humains feront l'affaire. Le mélange de chevalier, magicien et de pistolaser s'avère plutôt efficace et rend BiosFear encore plus chaotique.



Trois dalles en béton, quatre murs et quelques vendeurs... Pas de fioritures, voilà une ville efficace.





Unreal II XMP
Epic retourne sa veste

CYD

AH ! UNREAL II, C'EST TOUTE UNE HISTOIRE : ON A DÉBOURSÉ 50 EUROS, ON A JOUÉ À PEINE UNE DIZAINE D'HEURES ET VOILÀ QUE LE CD A FINI EN RAMASSE-POUSSIÈRE SUR UNE ÉTAGÈRE. SORTEZ VOS CHIFFONS CAR LE MODE MULTI EST ENFIN DISPO !



Sorti il y a un an, Unreal II n'avait pas fait l'unanimité auprès des joueurs, loin de là. Certains le trouvaient court, linéaire et juste bon à être mis au rang de démo technique, alors que d'autres s'étaient éclatés durant quelques heures. Quoi qu'il en soit, tout le monde était d'accord pour dire qu'il manquait un mode multijoueur à ce titre, et ce malgré la présence de Unreal Tournament 2003. Epic avait expliqué qu'il n'était pas question d'ajouter du multi sur Unreal II pour ne pas faire d'ombre à la série des UT (2003/2004). Mensonges ! Un an après, plop, voici un gros patch de 273 Mo, dispo sur notre CD, nommé XMP. Legend n'a pas perdu son temps en nous sortant un bon vieux Deathmatch des familles, mais bel et bien un mode multijoueur agréable à jouer et très complet. Ici, deux équipes s'affrontent pour capturer des artifacts. Encore un prétexte pour s'exploser la tronche à coups de grenades. Pour anéantir son adversaire, chaque joueur peut incarner une des trois classes prévues : Ranger, Tech ou Gunner. Il est possible de diriger des tourelles, de piloter des véhicules terrestres (char d'assaut et jeep) ou encore de prendre le contrôle de points de déploiement éparpillés sur la map. Pour que tout ça puisse fonctionner correctement, il faut avoir la maîtrise des générateurs d'énergie. Les parties sont donc intenses et demandent une véritable organisation pour gagner. Le simple fait de partir à la chasse et de tirer sur tout ce qui bouge n'apportera pas la victoire face à une équipe bien dirigée, qu'on se le dise ! Des joueurs doivent donc prendre le rôle de défenseurs, d'autres d'attaquants ou encore de soutien. Tout cela n'est pas sans nous rappeler les parties de Tribes. XMP dispose, grosso modo, du même défaut que le titre de Dynamix, puisqu'il faut un bon paquet de participants par équipe pour réellement commencer à s'éclater. Au demeurant, vous n'aurez aucun mal à trouver un serveur et à rejoindre des parties déjà peuplées. Reste le problème du ping. Donc, au cas où votre connexion au Net vous jouerait des tours (un peu de lag et c'est la mort assurée), il est possible d'organiser des parties en LAN, entre potes. Le bonheur, même si certains trouvent le titre un peu « mou » côté gestion des impacts.









CHACUN SA CLASSE !

Chaque classe dispose de caractéristiques et d'armements propres, comme le Ranger et son fusil de sniper ou le Gunner et son lance-roquettes. Histoire de ne pas rendre une classe inutile, chacune d'entre elles peut hacker ou redonner de la vie à un allié. Néanmoins, le Tech pirate plus rapidement et le Ranger redonne toute sa vie à un soldat blessé. Le Gunner, quant à lui, permet de réapprovisionner les troupes alliées en munitions. Bref, tout le monde a son rôle à jouer et une équipe homogène est indispensable pour remporter la victoire.

Warcraft III
Zog, zog !

CYD

HUIT MOIS APRÈS LA SORTIE DE FROZEN THRONE, L'UNIVERS DE WARCRAFT NE CESSE DE FAIRE COULER BEAUCOUP D'ENCRE. AUJOURD'HUI, ON ACCUEILLE LA SUITE ET LA FIN DE LA CAMPAGNE SOLO CÔTÉ ORC. CE N'EST PAS TROP TÔT !



Trois héros level 14 sur une même tour, ce n'est pas très équitable, je vous l'accorde. Mais c'est ça la guerre !



Pour varier les plaisirs, une petite bataille navale, ça le fait. B6, touché !

Tout le monde se souvient que le beta-test de World of Warcraft était prévu pour la fin d'année 2003. Comme vous le savez, cet événement est tombé à l'eau et a été repoussé au début de l'année 2004. Connaissant Blizzard, ce retard n'était pas vraiment une surprise. Mais pour ma part, j'ai presque cru qu'ils tiendraient leurs délais. Je me voyais déjà fêter Noël sur Azeroth et souhaiter la bonne année aux gentils elfes à grand coup de hache ! C'est râpé... Pour se consoler, on a eu droit à une map de Tower Defense. C'est toujours bon à prendre et très fun à jouer, ainsi que quelques wallpapers. Je vous l'accorde, c'est un peu léger pour nous faire avaler la pilule. Heureusement, le patch 1.13 de Warcraft III nous comble de bonheur. Il faut dire qu'il s'agit d'une mise à jour pas comme les autres puisqu'elle sonne l'arrivée de la suite de la campagne Orc.

MA VIE POUR LA HORDE !

On incarne toujours Rexxar, un Belluaire qui rend des services plus qu'utiles aux Orcs. Son histoire se poursuit dans l'acte II qui s'avère être du même acabit que l'acte I. De nombreuses quêtes et sous-quêtes sont à accomplir. Il faut néanmoins exécuter d'incessants allers et retours pour débloquer de nouvelles missions. Pensez à commander une pizza et débranchez le téléphone car il ne faudra pas moins de deux à trois heures de tranquillité pour venir à bout de cet acte et accéder ainsi à la troisième partie. Cette dernière phase de la campagne n'est pas très longue puisqu'elle met en place l'attaque finale des Orcs sur les humains. Si vous vous y prenez bien, tuer l'Amiral Proudmoore ne vous prendra pas plus d'une demi-heure. On aurait pu espérer une bataille un peu plus importante et excitante, mais le résultat est tout de même là : on s'amuse. C'est bien le principal ! Outre la suite de la campagne Orc, cette mise à jour permet aux quatre races et à certaines maps de s'enrichir de bon nombre de changements. Histoire d'améliorer les parties online. Pour finir, Blizzard a mis en ligne le patch 1.14, début janvier, histoire de rééquilibrer davantage son jeu de stratégie et de corriger encore quelques bugs. On peut féliciter le développeur américain pour son investissement et la régularité de son suivi pour améliorer mois après mois Warcraft III. Clap, clap !

VOUS AVEZ REÇU UN MESSAGE

Un système de Friend Mail permettant de rester en contact avec d'autres utilisateurs de Battle.net, même s'ils ne sont pas connectés, est apparu grâce au patch 1.13. Pour profiter de ce service, il suffit d'enregistrer une adresse e-mail avec votre compte Battle.net. Il existe différentes configurations qui permettent de recevoir des mails en provenance uniquement de vos amis ou de votre clan. Ça évite de se faire polluer sa boîte mail par n'importe qui.



Avant le combat contre l'Amiral Proudmoore, pensez à attirer et à éliminer ses troupes d'élites petit à petit.

NFS Underground
Need for Cheat

CYD

DÉMARRAGE SUR LES CHAPEAUX DE ROUES. LE PIED AU PLANCHER JUSQU'AU PREMIER VIRAGE... UN COUP DE FREIN, ON BRAQUE ET LE BOLIDE ENTAME UN DÉRAPAGE. LA COURSE SE POURSUIT PARE-CHOCS CONTRE PARE-CHOCS, LA LIGNE D'ARRIVÉE EST DROIT DEVANT... ERROR, CONNECTION LOST !

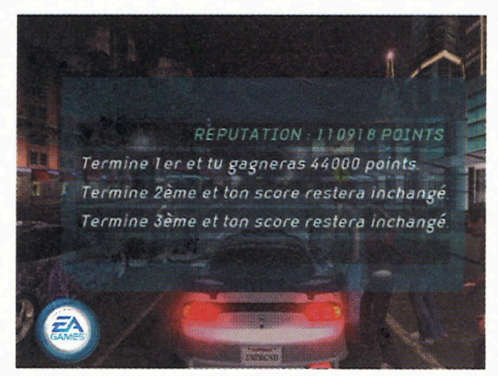


Il est possible d'admirer les véhicules des autres joueurs sans obligatoirement courir contre eux.

Vous avez retourné les 112 épreuves du mode Underground en long en large et en travers pour offrir à votre bolide un moteur plus puissant, des jantes plus brillantes et des vinyles toujours plus ridicules ? Mais être seul juge de ses talents de pilote et de ses goûts en matière de peinture métallisée s'avère vite ennuyeux. Il est donc bon de se tourner vers le mode multijoueur. L'option LAN faisant défaut, il ne reste que le jeu en ligne pour se la raconter auprès de ses potes. Il suffit de se créer un compte et un pseudo avant de retrouver des dizaines de fous du volant prêts à en découdre sur le Net. Le premier contact avec ces pilotes virtuels laisse plutôt songeur. Entre les « fucking cheater » et les « fuck you » qui vont bon train sur les channels de discussion, il n'est pas nécessaire d'être bilingue pour se faire un avis sur le comportement du concurrent de base. Ils sont aussi pitoyables que les blaireaux qui roulent à 150 km/h en ville, musique à fond et vitres ouvertes lorsqu'il fait -10 ° dehors. Ne nous laissons pas impressionner pour autant et entrons dans le vif du sujet.

LA VICTOIRE À TOUT PRIX

Que vous désiriez grimper au classement mondial (en passant par des parties classées) ou jouer seulement pour le fun, le principe est le même : pour défier un pilote, il faut cliquer sur son pseudo et l'inviter à participer à un duel. C'est un exercice difficile lorsque des joueurs entrent et sortent continuellement d'une room. Les noms se décalent sans arrêt et le simple fait de cliquer sur un joueur particulier devient presque un sport. Une fois cette épreuve accomplie, il est possible de régler le nombre de tours, de choisir son circuit et de soumettre le tout à son adversaire qui peut accepter ou refuser de courir avec vous. La solution la plus simple et la plus rapide est de rejoindre des parties pouvant accueillir jusqu'à quatre joueurs. Mais optons pour un premier duel. Vous voilà donc sur la ligne de départ avec un concurrent à vos côtés. Premier réflexe : un coup d'œil sur son véhicule. Nissan Skyline, peinture noire, vinyle en tête de mort... En voilà un qui se prend pour un pirate de la route. Et c'est peu dire ! Quelques mètres après le départ, l'adversaire ne cesse de percuter le décor et de réapparaître devant moi systématiquement et ce, jusqu'à l'arrivée. Bien que l'effet du lag puisse créer quelques illusions d'optiques étranges par moment, il y a des limites. Je me suis donc plié aux us et coutumes locales en lui lançant quelques insultes bien de chez nous. Après quelques courses, on s'aperçoit que Black Box n'a vraiment pas bien pensé son mode multijoueur puisque les déconnexions ne sont même pas gérées correctement. Pas de défaite pour le déconnecté et pas de victoire pour celui qui reste en piste. On se retrouve donc avec bon nombre de joueurs prêts à débrancher leur modem au cas où la course tournerait mal pour eux. Comme à l'accoutumée, le problème du jeu en réseau sur PC vient des joueurs plus que de la technique. Malgré tous ces parasites, on tombe parfois face à des personnes sympas et fair-play grâce auxquelles le mode online de NFS Underground prend toute son ampleur.



À chaque début de course, un tableau vous informe du nombre de points que vous gagnerez ou perdrez selon votre position d'arrivée.



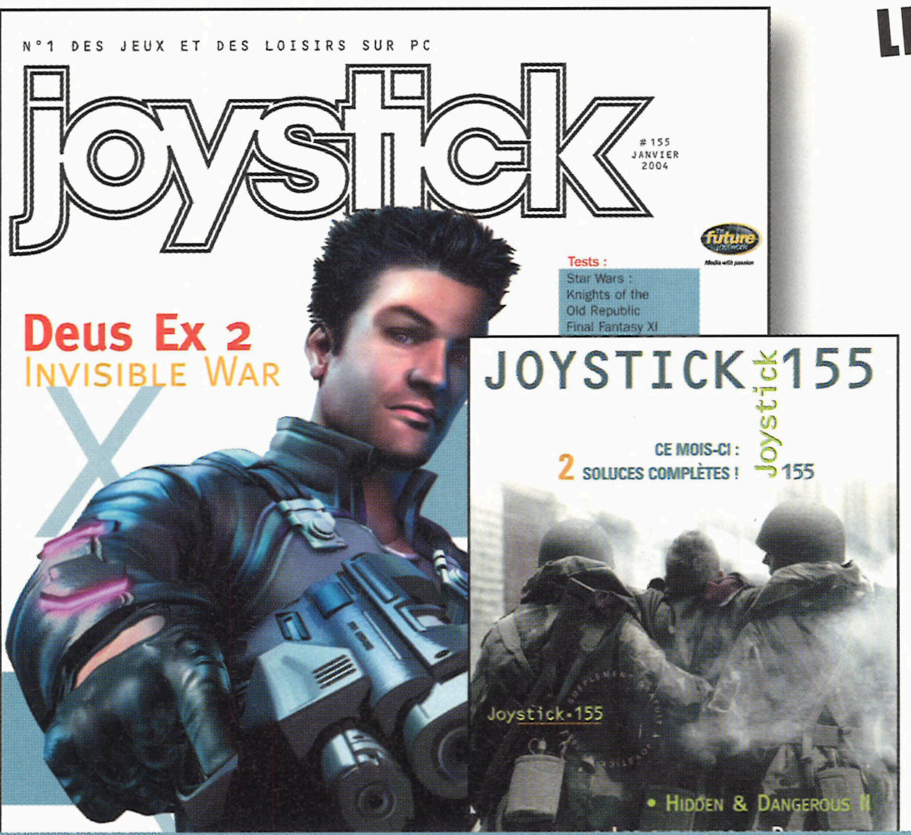
Vu que j'arrive sur cette caisse à 250 km/h, je vous laisse imaginer la suite. Admirer les lumières de la ville est fatal.

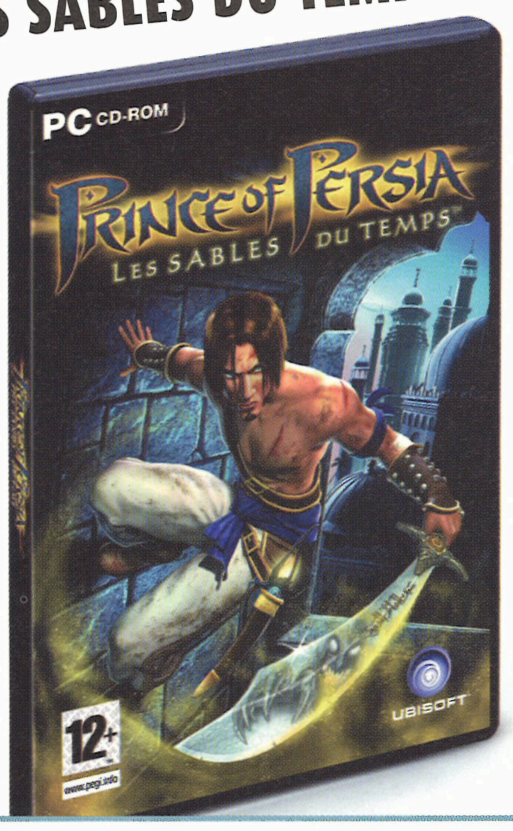
Abonnez-vous !

6 MOIS de joystick + LE JEU !



PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS ™





OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

6 MOIS de joystick + le Jeu complet = 64€* au lieu de ~~88,39 €~~

BULLETIN D'ABONNEMENT

À RETOURNER ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT DANS UNE ENVELOPPE AFFRANCHIE À : JOYSTICK - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9



OUI, je m'abonne à joystick pour **6 mois (6 n^os^)** + Le jeu Prince of Persia : Les Sables du Temps ™ au prix de **64€** au lieu de ~~88,39€~~

Je joins mon règlement à l'ordre de joystick par :

❑ Chèque bancaire ou postal

❑ CB n° ____ ____ ____ ____

Expire le : __ __

Date et signature obligatoires :

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

____________________ Code postal : _____

Ville : ____________________

Date de naissance : __ __ __

Téléphone : ____________________

e-mail : ____________________

* Vous pouvez acquérir séparement les 6 n^os^ de Joystick au prix unitaire de 5,90 € (prix au29/01/04) et le jeu PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS ™ au prix de 52,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). photos non contractuelles. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable en France métropolitaine uniquement, dans la limite des stocks disponibles et jusqu'au 30 avril 2004. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

La Corée : c'est déjà demain (matin)

MONSIEUR LÂM

DERNIER DÉTOUR PAR L'ELDORADO DU JEU EN RÉSEAU, COMME ON REPASSE DEVANT UNE BELLE VITRINE DES GALERIES LAFAYETTE REMPLIE DE JEUX VIDÉO. HISTOIRE DE GRAVER CE SPECTACLE DANS SA MÉMOIRE... À JAMAIS.











Lors des LyonGames 2003, Laurent Michaud, consultant chez Idate sur la question jeux vidéo, se désole : « On a cru que le jeu online était un nouvel Eldorado. La Corée a montré la voie, mais le modèle sera difficile à dupliquer. » Michel est un homme sérieux qui dit des choses sérieuses. Eh oui, on vous reparle de la Corée, ne faites pas les capricieux et ouvrez grand la bouche, c'est bon pour votre santé vidéo ludique. Comment se fait-il qu'un pays en voie de développement il y a quinze ans ait subitement grillé tout le monde, côté nouvelles technologies et pratiques de jeu vidéo, en l'espace de six ans ? Si notre article à propos des World Cyber Games pointait sur la cerise, il restait le gâteau. Et nous à Joy, on n'aime pas le gâchis. Petite plongée dans une société du jeu, version matin calme, en compagnie de nos charmantes guides, Hei Yong, Hong Joo et Sofia, gameuses de leur état.



Gunbound, exemple type d'un jeu coréen : online, kawai (mignon), pompé sur Worms, moins bon que Worms.

LA PLUS GROSSE LAN DU MONDE

Lorsque l'on parle différentes langues, il y a souvent ce que l'on appelle les faux amis. Ainsi, to cry en anglais ne signifie pas « crier » mais « pleurer ». Idem pour ADSL en coréen, qui ne signifie nullement « 30 euros les 512 kbps », mais « 20 euros les 8 Mbps (1 Mo/s) », selon Sofia, qui vit à la campagne. Tiens ! je sens que je vais cryer moi. Avec un taux de pénétration très élevé (21,3 % des foyers connectés en haut débit en 2002, source UIT), la Corée du Sud ressemble à une LAN géante et permanente, un PC Bang (cyber-café local) s'étalant sur 100 000 km².

Car l'incroyable frénésie ludique qui agite la Corée ne peut s'expliquer qu'en bande passante. Il y a surtout une volonté nationale de s'émanciper à travers le jeu vidéo. Mais revenons au début de l'action. Flash-back.

IL ÉTAIT UNE FOIS EN ASIE

Alors que l'Asie abhorre globalement Microsoft et y réchappe à grands coups de Linux et autres dérivés



Les PC Bangs sous toutes leurs formes : ici le style « Bains Douches » mais bon, on croise surtout le style « Chez Bébert ».

open source, la Corée, elle, a massivement adopté le modèle Wintel pour développer son industrie du jeu. Conscient du trou laissé par un Japon qui ne parle que le consoleux, le pays met le paquet pour creuser sa niche. Grâce au soutien du gouvernement coréen, il existe en effet, à ce jour, 800 sociétés de jeux dans le pays, avec des compagnies comme NC Soft (cf. encart), Webzen (www.webzen.co.kr), Softworld (www.soft-world.com) ou encore Hanbit, qui se partagent la plus grande partie du marché. De ce fait, 510 millions de dollars sont générés par des compagnies publiques, contre 270 pour les sociétés 100 % privées. L'état coréen l'a bien

NC SOFT : SUCCESS STORY

Parmi l'armada d'éditeurs locaux, impossible de ne pas apercevoir la tête et les épaules de NC Soft dépasser dans la masse. Son PDG, Tak Jin Kim, l'un des concepteurs du Word à la coréenne, émerge, en 1997, avec ce pari : l'avenir est au online. Massif, le online. Et un pari encore plus massif, surtout en 97. Cette année-là, NC Soft lance alors Lineage, son premier MMORPG, avec le succès qu'on lui connaît : 3,2 millions de comptes actifs ont été créés depuis, à travers toute l'Asie du Sud-Est. Du coup, Everquest fait un peu « Mickey » avec ses 450 000 abonnés.

Cependant, au-delà des chiffres, c'est la passion déchaînée par le jeu qui dépasse l'entendement. Des brigands amateurs ont carrément tenté de pénétrer dans les locaux mêmes de NC Soft pour pirater les serveurs de l'intérieur et récupérer ainsi des objets. Pire, de véritables batailles rangées entre des centaines de joueurs appartenant à d'importants clans rivaux sur Lineage se sont déroulées, il y a deux ans, dans les rues de Séoul. Et ce coup-ci, on ne s'enlève pas que des points de vie... Pas mal de plâtres essuyés par NC Soft donc, mais ça paye ! Lancé le 1er octobre, Lineage 2 a enregistré 130 000 inscrits en cinq jours et, pour le moment, pas d'émeutes dans les rues. http://www.ncsoft.net

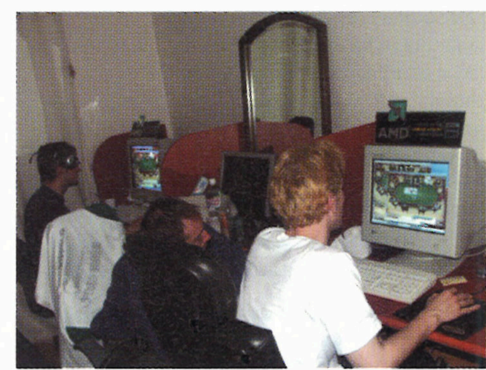












compris, une production nationale semble être le meilleur moyen de réussir à battre le grand capital nippon. Le ministère de l'information et de la communication a ainsi investi 1,2 milliard de dollars dans l'industrie du logiciel sur cinq ans. Avec tout cela, ce ne sont pas moins de vingt cyber-schools et le département game infinity qui ont vu le jour. D'ailleurs, cette volonté se traduit également dans les réseaux en général. La Corée vise et est parfois déjà aux premières loges en ce qui concerne les technologies comme le DSL, le 3G ou l'UMTS.

BOLLYWOOD !

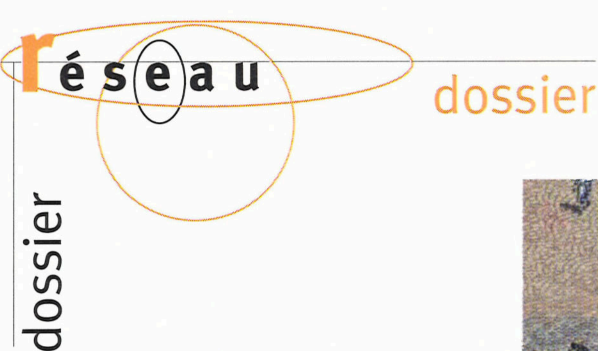
Il y a en Inde une production cinématographique vingt fois supérieure à celle des États-Unis. Bollywood, comme on l'appelle, ne fournit que de sombres bouses sanglantes, des séries Z calquées sur les séries B américaines ou des soaps musicaux douteux. En Corée, c'est un peu le même topo. Les étals regorgent de jeux inconnus et jaquettes kitsch alors que seuls quelques blockbusters occidentaux percent. On retrouve pas mal de clones de Worms, Bomberman, Pacman et de nombreux MMORPG restylés pour le marché intérieur : les Coréens se passionnent pour les jeux online et mignons. Crazy Arcade (www.crazyarcade.com), l'un des portails de jeux les plus populaires, accapare toute l'attention de nos demoiselles lorsqu'un PC passe entre leurs mains. Sans tomber dans le chauvinisme le plus jouissif, les productions coréennes ambitieuses comme Magna Carta, restent deux crans en dessous de ce que nous connaissons. Paradoxalement, c'est un studio américain, Blizzard, qui a mis le feu aux poudres avec le fabuleux Starcraft (arrêtez de jeter des tomates, on le sait, on a été dur avec lui à sa sortie), le jeu par qui l'eSport est arrivé. Cela reste tout de même une exception car les Coréens ont cette manie assez agaçante de ne consommer que les jeux réalisés par



À l'image de ce petit stand Xbox, les consoles luttent un peu pour s'imposer. C'est bon pour l'humilité.



« Le cyber-café PMU, c'est ma passion, c'est mon dada. » (Omar Kim Hyung Sharif).







Cohue habituelle dans Lineage, dont la fréquentation n'a pas baissé depuis presque sept ans.



Lineage 2 sera le bélier de NC Soft pour enfoncer les portes du marché mondial. En tout cas, c'est rudement beau.



eux, pour eux. En raison de ses relations que nous qualifierons de « pas tip top conviviales » avec l'impérial Japon, la Corée rejette également en bloc la culture console nipponne. Hei Yong confirme alors que je lui apprends à jouer à Halo sur Xbox : « Pendant longtemps, les jeux d'origine japonaise étaient purement et simplement interdits sur le territoire. » Les consoles ne représentent ainsi que 2 à 3 % du marché.

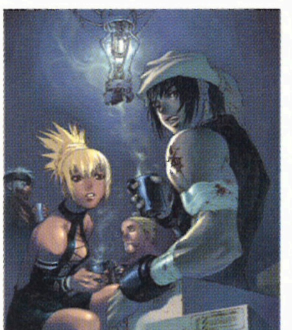
CONCURRENCE À TOUS LES ÉTAGES

Cette volonté forcenée de devenir calife à la place du calife du jeu vidéo, on la retrouve un peu partout dans la société coréenne qui ressemble, en fait, pas mal au Japon ultracompétitif des années 80. Pour s'en convaincre, il suffit de s'aventurer avec nos gentilles accompagnatrices dans un PC Bang. Mimi à souhait, elles acceptent de faire une partie de Starcraft, et là, une subtile alchimie se dessine sur leur visage : plus de pitié. Une fois humilié sans ménagement, je me lève et me retrouve face à des visages redevenus adorables. Hei Yong, mon bourreau avoue : « Lorsque je joue, ma personnalité change et je dois absolument détruire mon adversaire. » Le succès des jeux en réseau et du eSport est le reflet pertinent de la société coréenne actuelle : entre échappatoire à une pression générale – corollaire des pays en pleine croissance – et véritable compétition sociale à tous les étages, les djeunz viennent évacuer leurs angoisses et commettre sur leurs camarades de jeu ce que la société leur souffle innocemment dans la tête : il faut écrabouillapater ton adversaire (ce qui est hautement plus douloureux qu'un simple écrabouillage à la française).

Dense sur tous les plans, la société du jeu coréenne s'est profondément ancrée dans le pays. En se baladant au cœur de Séoul, on ne croise pas que des PC Bangs. On trouve par exemple des salles de PMU virtuelles. Alignés en rangs d'oignons, les turfistes misent sur des canassons pixellisés, et ça marche : le patron affirme projette d'ouvrir encore trois salles de ce type et rêve d'assister un jour à un vrai grand prix hippique. Qu'importe les succédanés, pourvu qu'on ait l'ivresse... D'ailleurs, les excès de consommations semblent montrer les limites de ce grand « bond en avant », et les cas de dépendance deviennent légion. Les centres de désintox gouvernementaux (www.internetaddiction.or.kr) sont débordés ces derniers mois. « C'est même devenu assez branché d'annoncer à ses potes qu'on a été en detox », note Yong Joo en grignotant du Kim Bap. Déjà le post-gaming ? Décidément, ces satanés Coréens ont encore huit trains d'avance sur nous.



Séoul, une ville à taille humaine ! Ahem... En fait c'est comparable à l'île de France, et les HLM numérotés à la chaîne sont légion.







Magna Carta et son superbe character design, made by Kim Hyung Tae. Dommage qu'au final, ça soit du sous-Final Fantasy.

DES CHIFFRES, PLEIN

- Les Pro Gamers ne sont taxés qu'à 7 % sur leurs gains.
- Certains jeux en réseau comptent entre 30 et 70 % de filles.
- Slayer Boxer a écrit un livre sur l'art de « dropper » chez les Terrans, compte 250 000 fans officiels sur son site, a remporté plus d'un million de dollars de gains et sponsor en 2003.
- 25 % des ménages sont connectés en haut débit (plus de 50 % des connexions)
- Ultima Online n'était pas le premier MMORPG moderne ? C'était The Kingdom Of Wind, un jeu... coréen.
- La Corée compte 27 000 PC Bangs à l'heure où je couche ces lignes, sûrement 28 000 lorsque vous les lirez.





La production nationale renvoie les jeux occidentaux à des rayons isolés. Production abondante, mais avec de forts relents de second choix.

LES MYSTÈRES DE LA 3D

PAR PATRICK LECLERCQ

Tiens ! ça fait dix ans que Doom est sorti. Ça passe vite dix ans ! Les jeux 3D ont beaucoup évolué depuis le vénérable ancêtre. Et cela ne fait que commencer. Mais, comment cela fonctionne-t-il ? Quelles sont les techniques employées par les moteurs 3D pour afficher ces images toujours plus détaillées ? Vous le saurez bientôt, mais commençons par le début...

J'entre prudemment dans la crypte. Y a-t-il des ennemis par ici ? Non, parfait ! Voyons de plus près ce petit coffre au pied d'une statue. Zut ! impossible d'utiliser le zoom pour voir les détails. Attention danger, une horde de momies. Vite, je déplace la caméra pour les contempler sous un meilleur angle et cela ne marche pas non plus. Argh... Pourquoi tant de haine ? Hum, évidemment, j'ai oublié que Diablo II est un jeu 2D. Dommage. Décidément, j'ai pris des goûts de luxe en jouant à Neverwinter Nights ! Le principe de la 2D est de créer des images en assemblant de petits blocs graphiques dessinés à l'avance. Cela me rappelle les briques de Lego de mon enfance. Chaque jeu possède sa propre collection de pièces conçues à l'avance, et ne peut les assembler que d'une manière particulière. Un titre comme Diablo II utilise plus de 100 000 « briques graphiques » pour créer ses images, ce qui est énorme. Et pourtant, cela ne correspond qu'à un seul angle de vue ! C'est pourquoi on ne peut pas changer cet angle de vision avec un jeu 2D. Pour ça, il aurait fallu dessiner plusieurs millions d'éléments graphiques, ce qui est irréalisable et, de toute façon, indigeste même pour un PC bourré de RAM. Alors, plutôt que d'utiliser ce système d'éléments graphiques préfabriqués, les programmeurs ont toujours rêvé de créer des briques personnalisées à la demande. Ça tombe bien, c'est justement ce que permet la 3D.



Les meubles avec des formes rectangulaires se modélisent facilement. Cette bibliothèque n'est constituée que de 74 polygones.

UNE HISTOIRE DE TRIANGLES

Les moteurs 3D actuels utilisent la 3D polygonale. C'est la seule technique permettant, pour le moment, de fabriquer des animations 3D, en temps réel, sur nos machines. Elle est basée sur l'utilisation d'objets 3D simplifiés, ce qui facilite les calculs et accélère les traitements graphiques. Et même comme cela, la masse d'opérations mathématiques à réaliser pour dessiner une seule image reste énorme. Cela explique pourquoi les jeux vidéo 3D n'ont vraiment pris leur essor qu'avec l'apparition des cartes vidéo accélératrices 3D dotées d'un processeur spécialisé, capable de réaliser la plupart des opérations graphiques indépendamment du CPU. Évidemment, sans les Descent, Quake et autre F1GP, personne n'aurait eu l'idée de développer ce type de produit, mais le genre s'est démocratisé plus tard. Le principe de la 3D polygonale est d'utiliser des



Comme la plupart des décors naturels, le tronc de cet arbre est composé d'un nombre réduit de polygones, ce qui lui donne un aspect anguleux.



La plupart du temps, les bâtiments 3D possèdent des formes rectangulaires pour limiter le nombre de polygones et simplifier la tâche du moteur 3D.

LIMONS LES ANGLES

Il est impossible d'éviter le problème des objets anguleux, car il est lié à la nature même de la 3D polygonale. Toutefois, on peut l'atténuer en multipliant le nombre de polygones des objets. C'est la démarche entreprise par les éditeurs depuis quelques années. Cela augmente le temps d'affichage des images, mais, comme les cartes vidéo ne cessent d'évoluer, ce n'est pas vraiment un problème. Sauf pour nous et nos porte-monnaie... Cela dit la tendance « moderne » est inverse on réduit le nombre de polygones pour utiliser plus d'effets très travaillés (bump-mapping, éclairage par pixel, etc.).

objets à facettes fabriqués en assemblant des triangles. Les triangles, que les matheux appellent aussi des trigones pour se la raconter, sont des objets géométriques élémentaires que l'on peut manipuler via des opérations mathématiques simples. La simplicité est importante quand on doit réaliser plusieurs centaines de millions d'opérations graphiques à la seconde ! Tous les objets des jeux 3D modernes (maisons, créatures, véhicules, etc.) sont donc constitués d'un assemblage de triangles tout bêtes.

HABILLEZ-MOI TOUT ÇA

Les polygones ne définissent que la forme extérieure des objets, pas leur apparence finale. Celle-ci est déterminée par une texture qui va donner à l'objet son aspect définitif en lui attribuant une matière. C'est un échantillon graphique de la surface à reproduire. Il y a des textures pour créer du bois, du métal, de la pierre, des briques, du marbre, de l'écorce, etc. En fait, une texture est une image dont la taille dépend de la quantité de détails nécessaires à la bonne reconstitution d'une surface. Une petite image suffit pour reproduire l'aspect d'un mur de béton, alors qu'il faut plus de détails pour les nervures d'une simple planche de bois.

La qualité d'un jeu vidéo tient pour beaucoup à la beauté de ces textures. Les graphistes passent un temps fou à créer ces images souvent spécifiques à chaque jeu. Chaque modèle d'objet (monstre, bâtiment, arme, personnage, etc.) nécessite plusieurs textures différentes s'il veut obtenir un look le plus réaliste possible. Pour donner un ordre de grandeur, un produit comme Neverwinter Nights a nécessité environ 10 000 textures. On comprend mieux pourquoi les budgets de création de jeux vidéo ont explosé : entre autres, à cause de l'armée de graphistes qu'il faut nourrir chaque jour !

LE PRIX DES POLYS

Le nombre de polygones utilisés pour modéliser un objet dépend de la complexité de sa forme. Les objets rectangulaires comme les meubles se prêtent très bien à la modélisation 3D. Tables, armoires, bibliothèques, coffres, chaises, etc., sont généralement définis avec 100 à 200 polygones. C'est différent avec les créatures dont la forme est plus complexe. Il faut environ 1 500 polygones pour dessiner la silhouette d'une bestiole humanoïde. Les animaux, qui sont normalement plus simples, peuvent se contenter de 500 à 1 000 polygones en moyenne. Les créateurs des jeux vidéo limitent soigneusement le nombre de polygones de chaque entité pour ne pas surcharger le moteur 3D et provoquer des ralentissements de l'affichage. C'est pourquoi, même les plus grosses créatures comme les dragons utilisent rarement plus de 3 000 polygones.

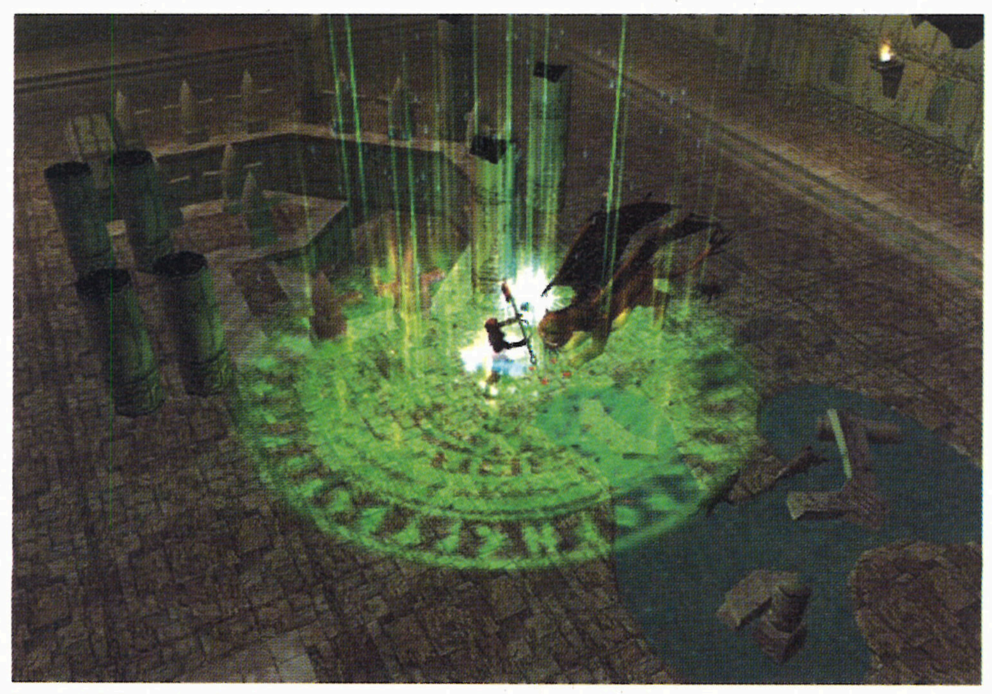
Par nature, les modèles 3D sont toujours constitués de polygones dont les arêtes posent problème pour les objets arrondis. On peut simuler un effet d'arrondi en plaçant plusieurs polygones les uns à côté des autres, mais il en faut beaucoup pour créer une courbure convenable. Et comme les objets sont créés avec le minimum de polygones, les formes rondes comme les tonneaux, les roues des véhicules, se retrouvent avec un aspect anguleux. C'est particulièrement visible sur les décors naturels comme le tronc des arbres, les rochers, les flancs de montagnes, les cours d'eau, etc. Ce n'est pas un hasard si les premiers jeux 3D se déroulaient dans des tunnels et dans des buildings carrés. Il a fallu attendre des années avant que les PC puissent afficher suffisamment de polygones pour créer des décors extérieurs acceptables. Et même encore maintenant on doit supporter les seins pointus d'un paquet d'héroïnes modélisées à la hache.

BROUILLARD À L'HORIZON

En théorie, l'œil de la caméra porte à l'infini, tout comme celui de l'homme. En fait, le moteur 3D restreint le champ de vision pour limiter le nombre de polygones à traiter. Pour éviter une coupure brutale de l'affichage, dans de nombreux cas le moteur 3D dessine une zone de brouillard à la limite du champ de vision. Cela permet de faire apparaître ou disparaître progressivement des objets, sans choquer la vision du joueur. C'est une technique simple et astucieuse. Selon le type de jeu, la profondeur de champ de vision peut varier de quelques dizaines de mètres à beaucoup plus loin.



Les ruines du fond de la forêt sont proches, pourtant elles sont cachées dans le brouillard. Cela permet au moteur 3D de limiter le champ de vision du joueur et donc le nombre de polygones à traiter.



Cette crypte baigne dans une lumière lugubre grâce à un savant mélange de couleurs et d'éclairage.

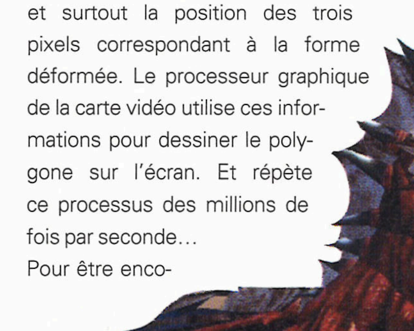
SILENCE, ON TOURNE

Pour dessiner une image dans l'univers de jeu, il faut un point d'observation correspondant à la position virtuelle de l'œil du joueur. On utilise pour cela une caméra virtuelle, qui est définie par sa position dans l'espace et la direction d'observation. Ce système est très pratique : on peut manipuler cette caméra pour ajouter des effets comme un réalisateur au cinéma. Le champ de vision de la caméra a la forme d'une pyramide à l'envers, et s'étend théoriquement à l'infini. Passons maintenant au vrai secret : le calcul d'une image 3D. Le moteur 3D commence par cal-

culer les coordonnées du volume d'espace correspondant au champ de vision, et teste ensuite la position des objets de l'univers de jeu pour établir une liste de tout qui est visible. Vient ensuite l'opération magique de la 3D : le moteur calcule la taille et la position apparentes des objets à l'écran. En fait, le principe est très simple. Un polygone de base est un triangle, défini par la position de trois points dans l'espace. Quand la caméra regarde dans la direction d'un polygone, l'image est déformée par la distance et par la différence d'angle avec l'axe d'observation. Mais, cela reste toujours un triangle ! Il suffit de connaître la position des trois points significatifs pour obtenir toutes les informations nécessaires au dessin du polygone.

Le secret de la 3D se résume donc à calculer la position relative d'un point dans l'espace, par rapport à un autre point (la position de la caméra). C'est un problème géométrique simple que l'on résout avec des calculs d'angles. Il existe une équation traitant le problème. On y entre la position de la caméra, l'axe d'observation, la largeur du champ de vision, la résolution verticale et horizontale de l'écran et la position d'un point dans l'espace. Et cela fournit le pixel correspondant au point en question. Je vous épargne l'explication mathématique qui n'a pas vraiment sa place ici. Ce qui est intéressant, en revanche, c'est que la résolution du PC est un paramètre de l'équation, ce qui permet de faire fonctionner un jeu 3D avec n'importe quel mode graphique. Il suffit de trois calculs pour déterminer les trois pixels correspondants à la forme apparente d'un polygone sur l'écran ! Pour terminer, le moteur 3D communique à la carte graphique la description de chaque polygone (taille et texture) et surtout la position des trois pixels correspondant à la forme déformée. Le processeur graphique de la carte vidéo utilise ces informations pour dessiner le polygone sur l'écran. Et répète ce processus des millions de fois par seconde...

Pour être encore plus précis, sachez que maintenant, grâce au fameux T&L des cartes graphiques et ses dérivés, on se contente d'indiquer la position des trois points dans l'espace et c'est votre carte hors de prix qui se charge de tout le reste. Brave petite.



Ce terrifiant dragon rouge de Neverwinter Nights, machine de guerre à l'état pur, comporte 2 477 polygones !

LES PIXELS CACHÉS

Il est rare que tous les pixels d'un objet soient visibles à l'écran. Les objets 3D sont généralement recouverts par d'autres objets situés plus près de la caméra. Le calcul de la couleur d'un pixel, en fonction de sa position dans l'espace, du type de texture utilisée et de la lumière ambiante prend un certain temps. On peut économiser ce temps en ne calculant que la couleur des pixels visibles et en éliminant les pixels cachés. Les cartes vidéo utilisent un système appelé Z-buffer qui élimine automatiquement les pixels cachés en déterminant qui se trouve devant quoi. Cela évite, par exemple, de se cogner les calculs d'une créature placée derrière un mur. Mieux, le « back-face culling » (non ce n'est pas sale) : on ne dessine que la partie visible des objets. Pour une sphère, inutile de calculer toute la partie invisible. La face cachée de la lune, on s'en cogne !



C'est joli le désert. Il est difficile de s'apercevoir que le sol est parfaitement plat. Les ondulations du sable sont un effet d'optique. Merci les textures.



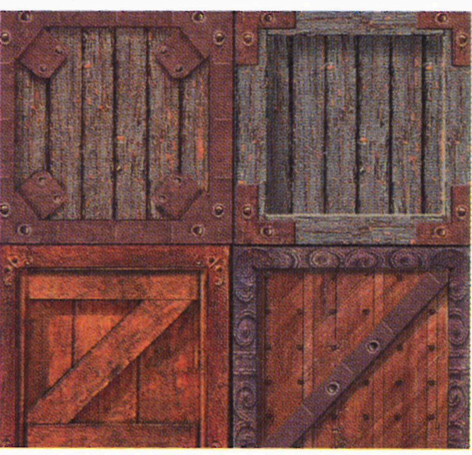
Ce temple du feu est illuminé d'une lumière ambiante rouge qui lui confère un aspect particulièrement sinistre.

ÉCLAIRAGISTE, UN MÉTIER D'AVENIR

La lumière ambiante joue un rôle important pour l'atmosphère d'un lieu. Une ville, accueillante sous le soleil de midi, n'est plus la même au crépuscule. Et que serait une crypte sans une horrible lumière glauque vacillante ? Les jeux 3D ont la possibilité de modifier à volonté la lumière environnante pour créer une atmosphère particulière à certains endroits. Dans le monde réel, la couleur des objets dépend de la lumière qui les éclaire. La surface des objets absorbe certaines ondes lumineuses et en réfléchit d'autres. Pour reproduire cet effet, les textures des objets sont dessinées sous un éclairage neutre, de type lumière blanche. Au moment de l'affichage, le moteur 3D modifie la couleur des pixels en fonction de la luminosité ambiante, pour obtenir une image adaptée à la lumière locale. Cette technique a été inventée initialement pour réaliser des effets jour/nuit, en faisant varier la lumière selon l'heure de la journée. Puis, elle a été employée pour donner une ambiance spécifique à

RESPECTONS LES COULEURS

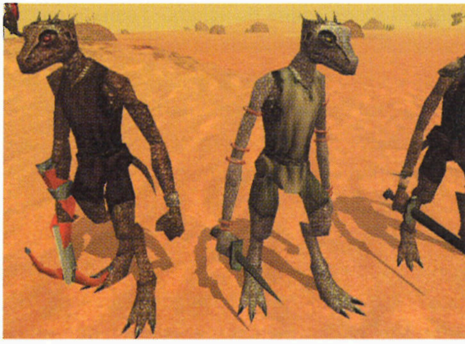
Le vrai secret des jeux vidéo, c'est que chaque pixel de l'écran peut être colorié de 16,7 millions de couleurs différentes. Bon, je fais simple car cet exemple n'est vrai que pour un mode 24 ou 32 bits. En fait, votre PC définit la couleur d'un pixel grâce à trois couleurs primaires, qui sont pour lui : le rouge, le vert et le bleu. Chacune de ces couleurs peut prendre 256 valeurs différentes, ce qui représente 16,7 millions de teintes possibles (256x256x256 = 16,7 millions). On peut réaliser des effets graphiques intéressants en modifiant la valeur des teintes primaires RVB d'un pixel, par exemple le rendre plus lumineux ou baisser sa luminosité pour créer un effet d'ombre. On peut aussi fusionner deux couleurs pour en créer une nouvelle. Les possibilités sont innombrables.



Quelques exemples de textures utilisées pour dessiner des caisses de bois de différentes tailles.



Les vaisseaux spatiaux avec leurs formes rectangulaires se prêtent très bien à la modélisation en 3D.



Les ombres de nos copains lézards sont trop nettes pour être crédibles. La prochaine étape vers le réalisme verra l'apparition des soft-shadows dont les contours s'estompent progressivement.

QUAND LE CERVEAU S'EMMÊLE

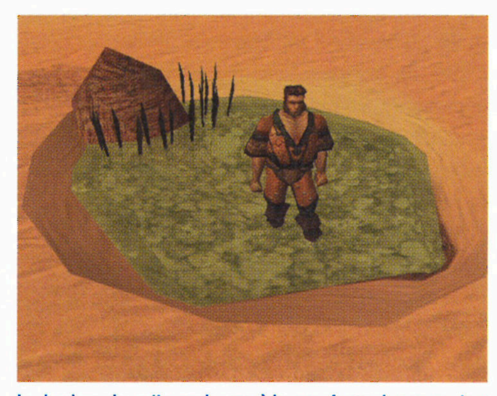
C'est très réaliste les jeux en 3D, surtout visualisés à la première personne, comme les FPS classiques. Tellement, que la tête se met parfois à tourner, tandis que l'estomac fait des trucs bizarres. Cela provient d'un organe caché dans l'oreille interne, une petite poche contenant un liquide et des cristaux, dont la position permet au cerveau de connaître l'orientation de la tête par rapport à la verticale. Mais le cerveau utilise également les informations visuelles pour calculer avec précision la position du corps dans l'espace. Par exemple, il y a problème lorsque l'oreille affirme « nous sommes immobiles » et que l'œil dit « nous bougeons très vite ». Le cerveau cherche à faire la synthèse entre ces informations contradictoires sans y parvenir, effectuant une fausse évaluation de la situation. La tête se met à tourner et dans les cas les plus graves, le contenu de l'estomac cherche à sortir très vite ! Tout le monde n'est pas sensible à cet effet qui se rapproche beaucoup du mal de mer, heureusement. On peut aussi entraîner progressivement le cerveau à y résister en cessant de jouer dès l'apparition des premiers symptômes, pour recommencer un peu plus tard.

certains lieux. Elle est également utilisée pour créer les effets météorologiques comme la pluie, la neige... Il est spectaculaire de voir à quel point un endroit change d'atmosphère dès que la pluie se met à tomber. Nous verrons plus tard le rôle des lumières dynamiques, la prochaine étape qui donnera encore plus de réalisme aux images des jeux vidéo.

AMBIANCE TAMISÉE

Dans la vraie vie, l'ombre existe quand un objet bloque le passage des rayons lumineux. On peut reproduire un effet graphique similaire en baissant la luminosité d'une partie de l'image. Il existe une formule pour modifier la luminosité d'un pixel à partir de ses composantes RVB (Rouge, Vert, Bleu) et d'un pourcentage d'assombrissement. Pour ajouter une ombre à une image, il suffit de lire la couleur RVB des pixels concernés, de calculer les nouvelles couleurs et de les placer sur l'écran. Ce n'est pas très compliqué ! Le point délicat est le calcul des formes des ombres en temps réel. Heureusement, le moteur 3D peut s'en charger. Parce qu'en fait, une ombre c'est l'image d'un objet 3D réalisé avec une seule couleur. On peut donc la dessiner à partir du modèle 3D de l'objet, sauf qu'au lieu de peindre les polygones avec une texture, on les dessine avec une couleur unique. Cela se fait rapidement puisque le moteur 3D n'a pas à s'occuper de la gestion des textures, ni de la lumière ambiante. Cependant, il faut réaliser des calculs supplémentaires pour s'occuper de la projection de l'ombre sur le décor (sol, mur, table...). Une ombre peut être constituée de

On peut créer de très jolies choses avec environ 1 200 polygones.



La bordure de cette oasis possède une forme beaucoup trop « carrée » pour être naturelle. La limitation du nombre de polygones a encore frappé ici !



La 3D a encore ses limites et, pour ne pas mettre à genoux leur moteur, les développeurs de Blizzard sont obligés de faire des concessions.

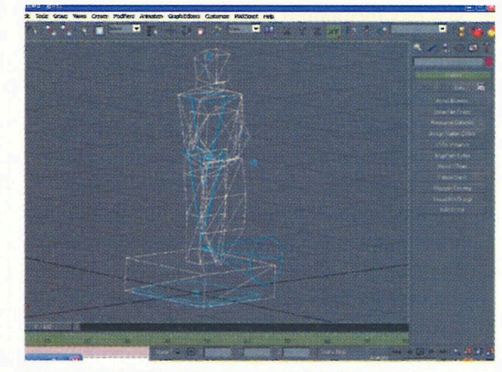
différentes parties, lorsqu'elle se projette sur plusieurs objets. C'est le cas quand elle se trouve projetée à la fois sur le sol et le mur. Il y a, alors, deux ombres distinctes, même si le joueur a l'impression de n'en voir qu'une. Du coup, cette technique simple devient, tout à coup, bien gourmande en temps machine pénalisant les PC peu puissants. C'est pourquoi la plupart des jeux 3D ont des options graphiques pour définir le niveau d'ombrage.

ET APRÈS ?

Cet article est juste une introduction. Il reste tellement de choses à décortiquer sur le monde fascinant de l'affichage 3D, qu'il faudra encore un paquet de pages pour vous donner les clés suffisantes à la compréhension du fonctionnement de vos jeux préférés. Effets de transparence, animations, rendu des surfaces liquides et gestion des effets de lumières avancés font partie des choses que j'aurai bientôt l'occasion d'évoquer. Et si vous révisez bien, il sera alors possible de rentrer dans les détails techniques pour comprendre comment les fameux pixels et vertex shaders aident à réaliser certains de ces effets qui flattent tellement la rétine qu'il sera bientôt impossible de s'en passer.

FAITES VOS COMPTES

Le nombre de polygones d'une image est très variable selon le type de décor et la quantité de créatures présentes. Pour donner une approximation très générale, cela peut aller de quelques centaines de polygones, pour un terrain plat, à plus de 30 000 polygones pour un décor complexe comportant de nombreuses créatures. Évidemment, certains ont des moteurs 3D plus performants que d'autres et on voit passer (surtout sur console) des personnages principaux modélisés avec 5 000 voire 10 000 polygones d'un coup.



Le squelette de cette statue est composé de 170 polygones. Pas de quoi fouetter un chat.

Avec un millier de polygones, on peut fabriquer ce genre de charmant gaillard. Mais, il ne ressemblerait à rien sans quelques textures bien choisies.



Non, ce n'est pas une œuvre d'art moderne, mais une texture utilisée pour dessiner une vache en 3D !



Les objets arrondis sont difficiles à modéliser avec des triangles. C'est pourquoi les objets sphériques comme les roues ou les tonneaux ont un aspect carré désagréable à l'œil.



Le sol des environnements 3D est généralement plat pour faciliter l'affichage. Les fissures n'ont pas de relief véritable, ce ne sont que des textures, avec du bump-mapping quand on a de la chance.



La 3D permet de réaliser de superbes villes et de s'y promener avec une liberté totalement irréalisable en 2D.

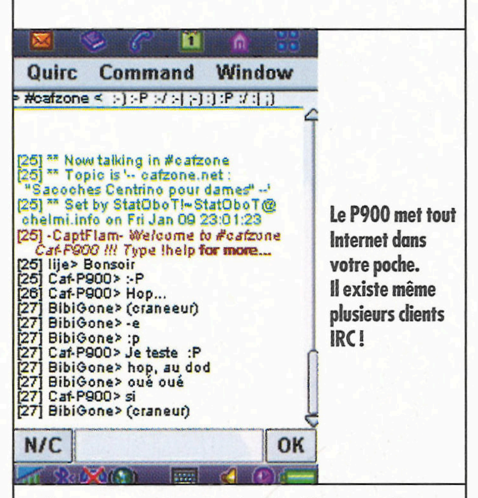
Quoi de Neuf

par Caféine et Bishop

SonyEricsson P900

Après avoir revendu pour un prix dérisoire mon P800 à Faskil, je me suis précipité sur le P900. J'y peux rien, cette gamme de téléphones/PDA est trop pratique et je suis un fan de l'OS utilisé dessus (Symbian OS, l'évolution de ce qui équipait les PSION). Tri-band, Bluetooth, infrarouge, GPRS : le P900 reprend, en fait, tous les ingrédients qui ont fait le succès du P800, tout en retouchant ce qui prêtait trop le flanc aux critiques. Par exemple, le look du téléphone lui-même a été revu. Un poil plus petit et plus léger, il dispose désormais d'une présentation beaucoup plus classe, apte à séduire une clientèle pro qui n'a pas forcément apprécié le bleu du P800. Il a beau toujours être en plastique (pour une question de poids et de coût), le P900 fait bien plus sérieux dès la prise en main. Le clavier n'est plus en plastique avec des picots se contentant d'activer un clavier virtuel sur l'écran tactile. Cette fois, c'est du solide agrémenté d'une lumière bleutée du plus bel effet quand on s'en sert. Cependant, il est toujours possible de retirer ce clavier pour donner au P900 un look PDA. L'écran est passé en 65 536 couleurs (contre 4 096 sur le P800) et offre un affichage plus lumineux et plus net. La mémoire s'étend à 48 Mo (16 Mo disponibles pour l'utilisateur) contre 32 Mo sur le P800 (12 Mo de libres) et SE livre avec une MS Duo de 32 Mo. Dans les petits plus, on dispose maintenant d'un mode T9 lorsque le clapet est fermé, on peut enregistrer des vidéos (visualisables en plein écran) avec l'appareil photo intégré (dont la qualité reste malheureusement du niveau du P800) et on peut utiliser des MP3 comme sonneries. Bref, l'OS dispose d'une myriade d'améliorations et ce n'est pas fini ! En effet, comme le P900 est flashable directement depuis le site Web de SonyEricsson avec un simple PC, les updates sont très simples à effectuer. Dans les rumeurs de fonctionnalités offertes par de futurs firmwares, on parle de la gestion des Memory Stick Duo Pro, ce qui permettrait de dépasser les 128 Mo des MS Duo classiques pour monter à 1 Go (à condition d'être très riche ou très passionné…). Il y a, aujourd'hui, tellement de softs pour P800 et P900 qu'il est impossible de tous les lister ici, mais on trouve absolument de tout. Faites un tour sur www.my-symbian.com, section UIQ pour effectuer vos courses. Les indispensables sont : Unreal Player 2 (player MP3 ultrapratique), Handy Day 2004 (couteau suisse du P800 et P900), FileMan (gestionnaire de fichier), Opera (plus puissant que le navigateur Web par défaut) et WorldMate (conversions en tout genre et gestion de plusieurs fuseaux horaires). Des défauts ? J'en vois un seul réel : la lenteur de la base de communication en USB. Si vous gavez une MS Duo de 128 Mo de MP3, ne soyez pas pressé. Personnellement, j'utilise un lecteur de Memory Stick externe pour pallier ce problème. Même si le prix fait couiner, il faut avouer que c'est actuellement l'outil ultime du geek en vadrouille.





Le P900 met tout Internet dans votre poche. Il existe même plusieurs clients IRC !

FABRICANT : SONYERICSSON
SITE WEB : **WWW.SONYERICSSON.COM**
PRIX : ENVIRON 900 EUROS TTC



Thrustmaster Enzo Ferrari Force Feedback

L'utilisation d'une licence connue permet généralement aux constructeurs de périphériques de s'assurer un certain volume de ventes, indépendamment des qualités du produit. Le volant « Ferrari » de Thrustmaster échappe à cette détestable habitude. Son revêtement offre une bonne prise en main, et le système de fixation devrait s'accommoder de n'importe quel bureau (sauf peut-être de votre secrétaire Louis XVI).
En plus de ses neufs boutons, le volant dispose d'une croix multidirectionnelle, de deux leviers pour le changement de vitesse ainsi que de deux palettes pouvant remplacer l'accélération et le freinage au pédalier. Si comme moi vous avez de grosses mains, vous regretterez cependant sa petite taille et la faible distance entre les boutons qui entraînent parfois une confusion dans le feu de l'action. Ces défauts de conception sont cependant compensés par la gestion intelligente du retour de force. Du coup, il s'agit peut-être de l'un des rares produits estampillés Ferrari avec un aussi bon rapport qualité prix.

FABRICANT : THRUSTMASTER
SITE WEB : **WWW.THRUSTMASTER.COM**
PRIX : ENVIRON 80 EUROS TTC



Creative Labs Prodikeys

Dans la série gadgets, j'ai vu défiler un paquet de trucs dans le Quoi de Neuf ?. Mais là, c'est du grand. Attention, pas du gadget débile comme la très décédée souris à retour de force Logitech. Non, le Prodikeys est une véritable bonne idée : un clavier doté d'un clavier. O.K., elle était facile celle-là. Bref, regardez la photo : un clavier maître est intégré dans le repose poignet d'un clavier classique. Ce dernier est de très bonne qualité, mais ce n'est pas lui qui nous intéresse. Une fois le capot enlevé, on se



retrouve avec un clavier de synthé de 37 notes sensibles à la pression, avec sur le côté une molette de modulation, un contrôle de tenu de la note (sustain) et un paquet de touches programmables. Deux boutons permettent de changer d'octave facilement. Creative livre, avec le tout, un soft pour jouer avec deux doigts en faisant n'importe quoi, pour les gars comme moi, qui sont infoutus de maîtriser un piano. Pour ceux qui savent, ou qui apprennent, il y a aussi des modes plus évolués qui permettent d'enregistrer ses compositions directement en MP3, Wav ou MIDI. L'avantage du Prodikeys est qu'il est reconnu comme un bête clavier MIDI par toutes les applications musicales sur PC, malgré un simple branchement PS2. J'ai testé Reason, Renoise et quelques séquenceurs sans aucun problème. Au pire on regrette la taille assez petite des touches, mais pour les musiciens amateurs ou utilisateurs occasionnels, c'est un produit très sympa.

FABRICANT : CREATIVE LABS
SITE WEB : **WWW.CREATIVE.COM/**
PRIX : ENVIRON 130 EUROS TTC



Apple iPod Mini

Vu le nombre d'iPod à la rédaction (cinq avec les gars de Joypad), je confirme qu'Apple n'est pas leader pour rien sur le marché des lecteurs MP3. La concurrence va encore souffrir avec l'iPod Mini. Disponible en cinq couleurs (argent, or, vert, rose et bleu), la bestiole dispose d'un mini-disque dur de 4 Go et conserve tous les atouts de son grand frère dans un format encore plus compact. Interface Firewire ou USB2, calendrier, jeux et 1000 morceaux de zik dans la poche, le tout pour le prix d'un lecteur MP3 à mémoire flash bien plus limité. Seul l'écran est un peu plus petit que celui d'un iPod normal ; tout le reste est équivalent. La roue qui permet de se balader dans les menus devient cliquable et intègre directement les commandes. C'est ce genre d'idées qui permet à Apple de garder une longueur d'avance. Le prix exact chez nous n'est pas encore connu et aux États-Unis, le seul concurrent valable est un autre produit Apple, l'iPod 15 Go qui ne coûte que 50 dollars de plus...

FABRICANT : APPLE
SITE WEB : **WWW.APPLE.COM/IPODMINI**
PRIX : ENVIRON 250 DOLLARS TTC

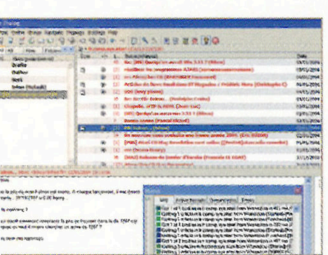


Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Février, le mois de la neige et des sports d'hiver pour les nantis. Si comme moi, vous ne partez pas, vous pourrez vous consoler sur SSX3. Oui je sais, c'est un jeu console. La preuve qu'on n'est pas sectaire chez Joystick. Et pour ceux qui ne veulent pas quitter leur PC, vous trouverez une belle petite sélection d'utilitaires avec, comme chaque mois, quelques perles. En attendant, je retourne m'enchaîner quelques übertricks…

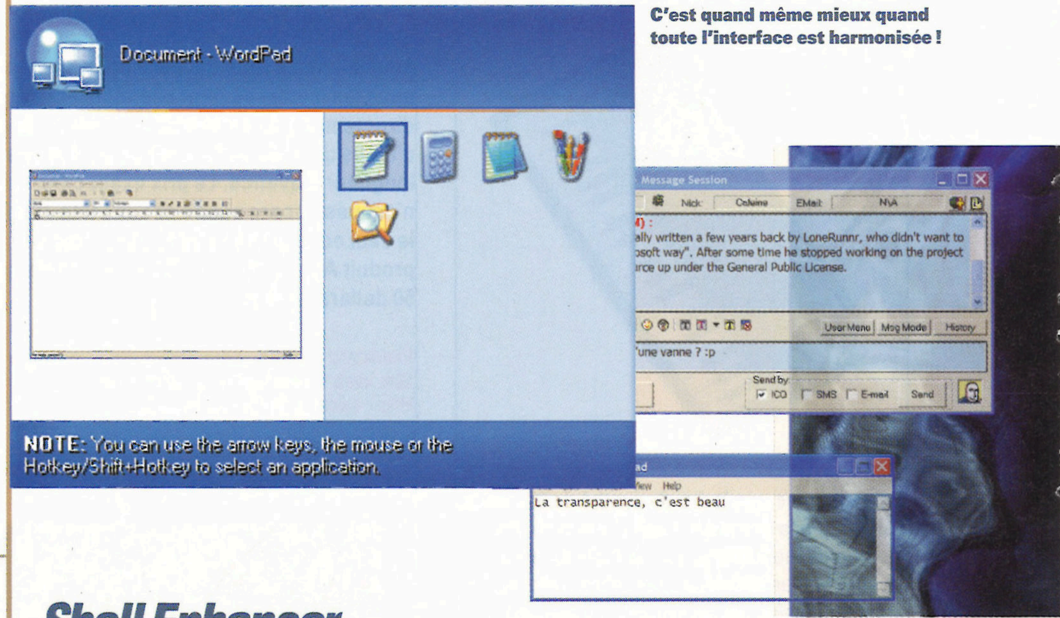
40tude Dialog



…tique et joli. Deux mots qu'on avait …mal à placer dans une même phrase parlant de newsgroups…

Depuis Forte Free Agent, difficile de trouver le client de newsgroups parfait. Xnews assure côté fonctionnalités, mais son interface superdéroutante en rebute plus d'un. Et si Gravity montrait de bonnes intentions, son développement a été stoppé. Rassurez-vous, je crois qu'on tient le bon bout avec 40tude Dialog (prononcez « fortitiou-de dialogue » pour être dans le vent). Ce freeware reprend les bonnes idées de Forte, comme la gestion unifiée des newsgroups et des e-mails, tout en offrant une interface ne datant plus de Windows 3.11. Au programme : multiserveurs, multicomptes, et multithreads. Les filtres de tri sont puissants, et un langage de scripts, bien complet, vient s'ajouter au tout. Le support d'Unicode est, bien entendu, de la partie, avec en prime une interface en français. C'est encore au stade de bêta, donc, forcément, ça a parfois un petit goût de pas fini. C'est cependant une des rares alternatives valables à Forte, alors on ne va pas se priver.

- VERSION : 2.0.10.1 Beta
- ÉDITEUR : Softwareentwicklung M.Mönnig
- LICENCE : Freeware
- URL : www.40tude.com

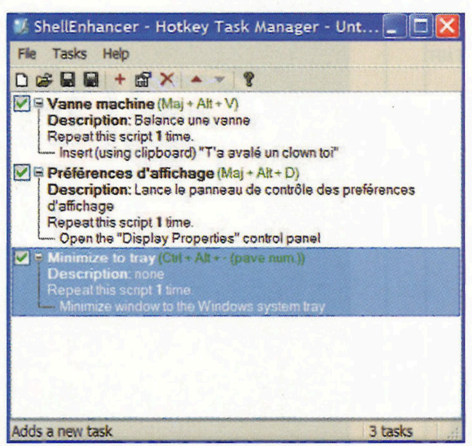


C'est quand même mieux quand toute l'interface est harmonisée !

Parmi ses nombreuses options, Shell Enhancer permet de jouer avec la transparence des fenêtres. On s'amuse comme on peut.

Shell Enhancer

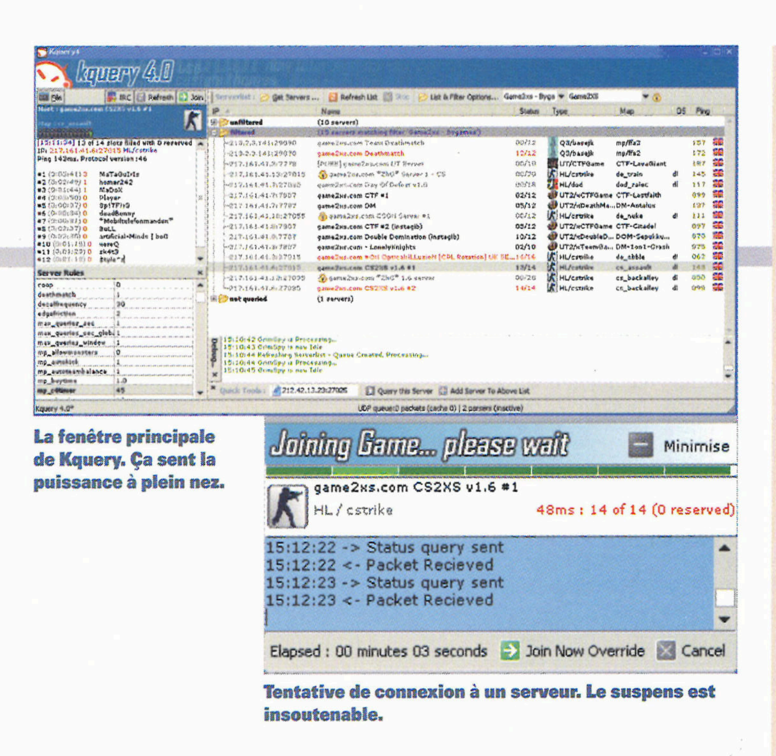
Si quasiment toute l'interface de Windows XP a été repeinte en collaboration avec Fisher Price, les bougres ont oublié une boîte de dialogue pourtant très utile, celle de sélection des tâches. En fait, elle est bien cachée et apparaît lorsqu'on appuie sur Alt + Tab. Autrement, Shell Enhancer propose de remédier à l'affront via deux remplacements : une mosaïque de toutes les fenêtres ou bien une version relookée façon menu Démarrer, avec miniature affichée lors de la sélection. On préférera la seconde, beaucoup plus rapide.



On peut programmer les raccourcis clavier pour réaliser des actions complexes. Des macros, en somme.

- VERSION : 1.0 Beta
- ÉDITEUR : Nuonsoft
- LICENCE : Freeware
- URL : www.nuonsoft.com

Les amateurs de Mac riront un peu en étalant leur magnifique « exposé », mais les solutions proposées sont toujours plus conviviales que l'originale Windowserie de Billou. Évidemment, Shell Enhancer ne s'arrête pas là. Parmi ses fonctionnalités, on retrouve la possibilité de déplacer n'importe quelle fenêtre, sélectionnée ou non, via un raccourci. Et ce, sans forcément cliquer dans la barre de titre. On aime. De la même façon, on peut redimensionner les fenêtres avec un clic droit – les habitués de X-Window savent de quoi je parle. Les autres testeront avec joie. On a aussi la possibilité de réduire n'importe quelle application dans le systray ou encore de planifier ses options de transparence pour chaque lancement. Je pourrais encore vous parler de la possibilité de relooker certaines applications anciennes pour leur redonner une jeunesse digne de XP, mais je m'abstiendrai. Bien que relativement jeune, Shell Enhancer apporte un peu de fraîcheur en offrant des customisations souvent laissées de côté par les autres softs du genre.



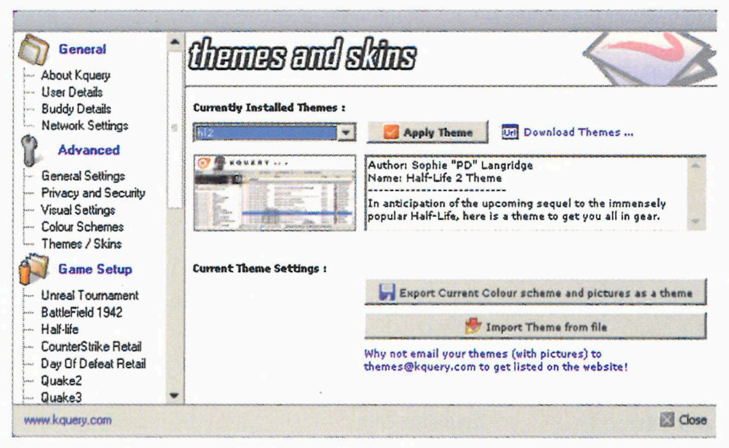
La fenêtre principale de Kquery. Ça sent la puissance à plein nez.

Tentative de connexion à un serveur. Le suspens est insoutenable.

Kquery 4.0

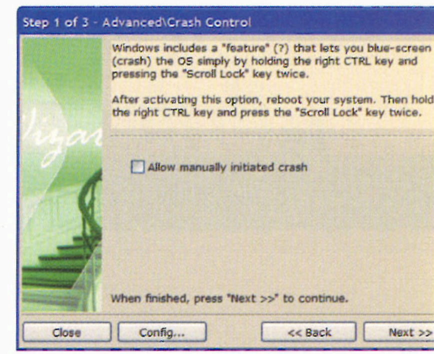
Face a GameSpy, All Seeing Eye ou encore Kali (qui bouge encore), les alternatives purement gratuites pour trouver des serveurs de jeu sont rares. Kquery propose à tous ceux qui ne veulent pas s'enregistrer une alternative viable et dénuée de toute publicité. Depuis la version 4, la stabilité, qui faisait parfois un peu défaut, s'est grandement améliorée, tout en gardant la rapidité de la version originale. Côté fonctionnalités, on appréciera la possibilité de faire des recherches de serveurs sur des versions de jeux autres que les dernières en date, ainsi que la gestion de multiples listes de serveurs. Le support de mIRC est au programme pour rester en contact avec les autres joueurs et on trouve même la possibilité d'inviter des partenaires directement via un protocole P2P. À noter qu'un bug vicieux provoque des plantages sur les Pentium 4 HyperThreading. Pour éviter tout problème, il suffit d'exécuter le programme en mode de compatibilité (dans les propriétés du raccourci). Un programme bien ficelé et régulièrement mis à jour qu'on recommande chaudement.

- VERSION : 1.7.5
- ÉDITEUR : Kris Sum
- LICENCE : Shareware
- URL : www.kquery.com



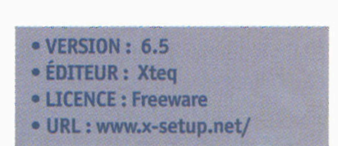
Les icones semblent tout droit sortis de BeOS. L'interface est totalement skinable.

X-Setup Pro

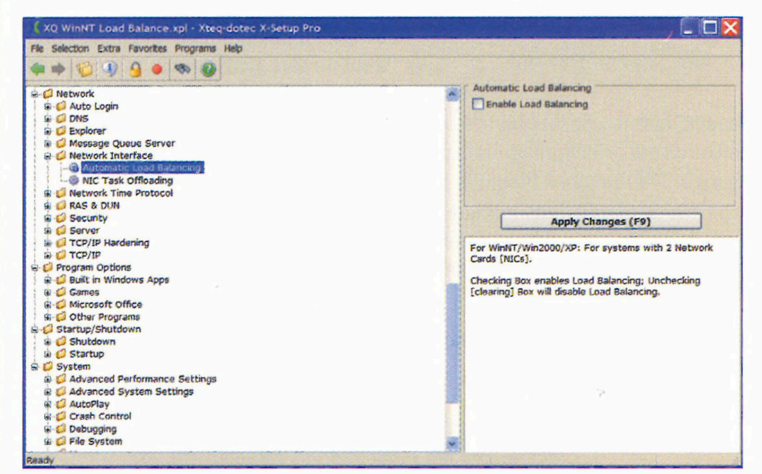


Les développeurs de X-Setup Pro sont tellement contents d'avoir trouvé un moyen de planter Windows, via un raccourci clavier, qu'ils en ont fait un assistant.

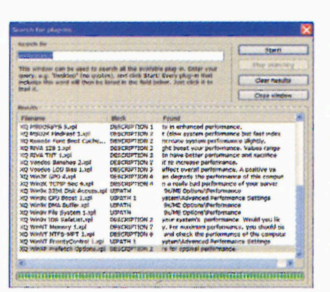
Attention, chef-d'œuvre. Oubliez les Customizer XP, Tweak XP et autres logiciels du genre. X-Setup Pro a le bon goût de mettre tout le monde d'accord avec sa liste de tweaks, au nombre de 1500. Ça calme. Tout y passe, de la gestion de l'apparence du système à la configuration des connexions TCP/IP, en passant par l'activation des panneaux d'overclocking des drivers vidéo. Les tweaks sont catégorisés au sein d'un arbre afin de faciliter la recherche. Chaque option est parfaitement expliquée (en anglais), et les tweaks les plus dangereux sont clairement indiqués afin d'éviter les fausses manipulations. Parcourir l'arborescence est une expérience, certes longue, mais qui se veut unique et valorisante : on trouve des optimisations dont on ne soupçonnait même pas l'existence. Et l'on découvre aussi des choses totalement impensables, par exemple la possibilité d'activer un raccourci clavier pour provoquer un écran bleu. Ils sont vicieux chez Microsoft, ça se confirme. Les fans de réinstallation seront ravis, ils pourront sauver des listes prédéfinies d'optimisations à appliquer automatiquement. Pratique aussi pour ceux qui disposent de plusieurs machines. Si vous êtes perdu au sein d'une si grande arborescence et que vous ne savez pas par où commencer, 86 assistants (carrément) sont là pour vous prendre par la main dans la réalisation des tweaks les plus courants. Articulé autour d'une architecture à plug-in, X-Setup peut se mettre à jour automatiquement. À noter que si la version 6.5 est gratuite, les auteurs ont prévenu que la version 7.0 serait payante. Annoncé à 8 dollars, ce soft disposera, en plus, d'une traduction multilingue (dont le français). Difficile de passer à côté d'un tel logiciel tant il enterre la concurrence.



- VERSION : 6.5
- ÉDITEUR : Xteq
- LICENCE : Freeware
- URL : www.x-setup.net/



L'arborescence de X-Setup a de quoi donner le vertige.



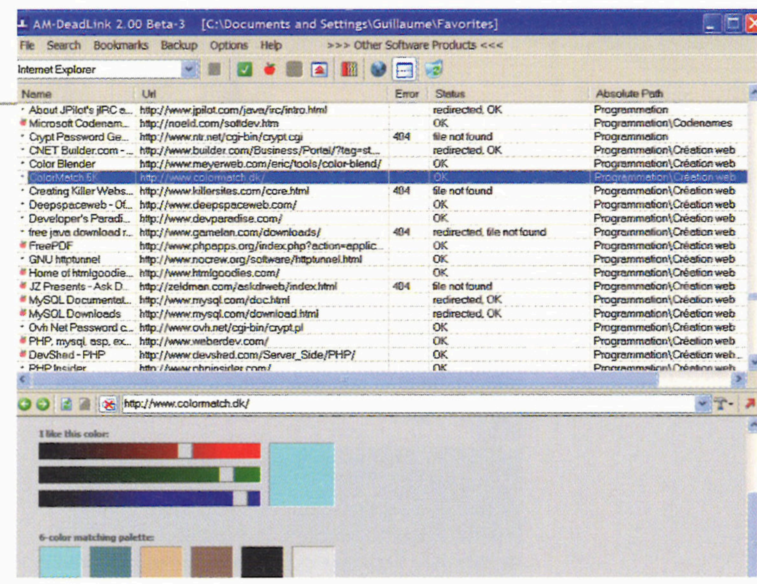
La fonction de recherche sera très utile. Notez le petit bug dans l'affichage des descriptions, dans la colonne de droite.



PAR C_WIZ

À LA MODE

AM-Deadlink



On notera la présence d'icones animés, pour bien se la ramener dans les réseaux.

Le mois dernier, j'évoquais la collectionnite, une maladie qui nous touche tous à des degrés plus ou moins variés. Je vais m'attarder, cette fois, sur la bookmarkite (également connue sous le nom de « favoritite »), extrêmement répandue auprès des internautes. Les syndromes sont simples à détecter : des liens qui s'entassent depuis plusieurs années par centaines. Conséquence, une bonne partie pointe dans le vide, et y faire le tri est tellement agréable que l'on retarde la tâche en se disant qu'on fera ça « à la prochaine réinstallation ». En réalité, on ne le fera jamais. AM-Deadlink résout le problème avec classe : il vérifie, un par un, tous vos favoris afin de s'assurer que les sites existent encore. Une fois la tâche effectuée, on peut supprimer simplement les sites qui ne répondent plus, ou vérifier ceux qui créent des redirections via le panneau dédié. Quelques petits plus se rajoutent, comme la possibilité de récupérer les icones de chaque bookmark (les fameuses favicons). Une fonctionnalité d'IE qui marche lorsqu'elle en a envie. Rapide et gratuit, AM-Deadlink facilite la vie. Je veux la même chose pour ranger mon appart maintenant.

- VERSION : 2.0
- ÉDITEUR : Martin Aignesberger
- LICENCE : Freeware
- URL : www.aignes.com

BORGChat

Une fois le scan effectué, les résultats sont affichés. Notez que le logiciel est capable de détecter les erreurs 404 customisées.

IRC, ICQ, MSN : lorsqu'on est connecté au réseau des réseaux, le choix ne manque pas pour discuter en ligne. En revanche, dès que l'on se retrouve « déconnecté » du Net et sur un simple réseau local – lors d'une LAN, par exemple – les choix sont tout de suite plus limités. BORGChat comble ce vide avec un client utilisable sans serveur dans le cadre d'un réseau local classique. En utilisant les particularités d'un tel réseau (transfert de type broadcast, etc.), il se dispense de soft centralisateur. Il n'est pas pour autant dépourvu de fonctionnalités : on dispose d'un chat commun, de la possibilité de créer des salles de discussion dédiées, sans oublier les indispensables messages privés. Le partage de fichiers est même prévu, ce qui peut simplifier les joies masochistes de ce sport, dont la réputation n'est plus à faire sous Windows. Léger et rapide, voilà un client à garder sous la main pour sa prochaine LAN party.

- VERSION : 0.4.0
- ÉDITEUR : Ionut Cioflan
- LICENCE : Freeware
- URL : http//:borgchat.softnews.ro/English/

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.0 RC1
Zoom Player Pro 3.3
WMP 9

Lecteurs audio :
Winamp 5.01
WMP 9
DeliPlayer 2.01

Mailreaders :
Outlook 2003
Eudora 6.01
Mozilla Thunderbird 0.4

NewsReader :
40tude Dialog 2.0.10.1
Gravity 2.5
Xnews 6.08

Pagers Internet :
Trillian Pro 2.0
ICQ 2003a
MSN 6.2

Anti lourds :
Spy Sweeper
Spy Bot Search and Destroy
SpamPal 1.52b2
POPFile 0.20.1

Downloaders :
FlashGet 1.40

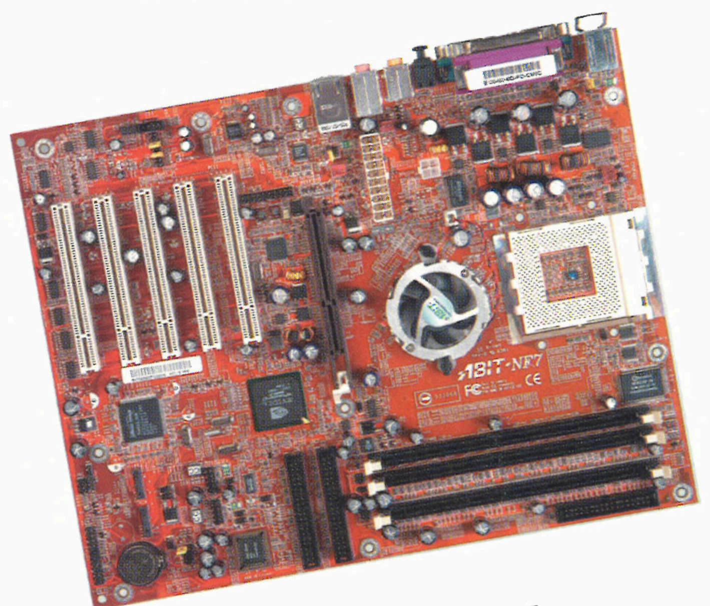
Customisation :
Desktop Sidebar 1.03.55
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
FlashFXP
FileZilla
SmartFTP

Browsers Web :
Netcaptor 7.5.0
Mozilla Firebird 0.7
Crazy Browser 1.05

Browsers d'images :
ACDsee 6.02
Xnview 1.66

Tweakers :
X-Setup Pro 6.5
Startup Control Panel 2.7
Customizer XP 1.8.5



Rupture douloureuse ?

Les amours, comme les amitiés, ne sont pas éternels. Surtout en business. Après avoir signé avec ATI pour produire des cartes graphiques, Abit nous annonce son divorce avec la firme au caméléon. La séparation n'est pas totale, puisqu'elle concerne juste les GeForce, selon Abit, et épargne les chipsets de cartes mères nForce. Les jours de la populaire NF7-S ne seraient donc pas comptés. Raison invoquée, côté GPU : des « différences inconciliables » de management. Bien sûr, on y croit tous...

Couple à trois

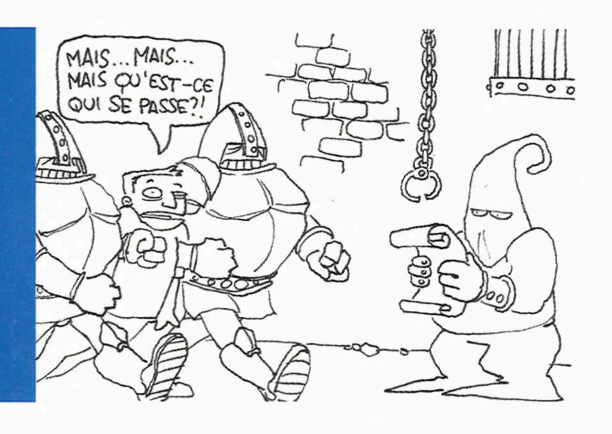
IBM technology

Si, à l'instar d'Abit et de Nvidia, certains se séparent, d'autres cherchent des méthodes alternatives afin d'éviter le divorce. C'est le cas de VIA et de TSMC, qui ont décidé de prendre un peu de bon temps chacun de leur côté. En effet, l'Esther, le prochain processeur de la firme taiwanaise sera produit par IBM. Gravé en 0.09 micron, il est prévu pour le second semestre 2004. C'est un peu la fête chez Big Blue qui accumule les contrats. Certes, à côté du chip du G5 d'Apple, de celui de la PS3 de Sony, et de la Xbox 2, la production du chip de VIA est un poil anecdotique. La production de chipset, qui représente quand même le gros de l'activité de VIA, reste pour l'instant chez TSMC.

Edito

Histoire de se tenir bien chaud à la rédac, on vous a concocté une rubrique Matos consistante.
Entre les Athlon 64, le mini-PC de MSI et l'overclocking des cartes graphiques, on a réussi à gagner, facile, trois degrés dans les locaux.

Par C_Wiz



Briseur de mythe

Les GeForce sont plus puissants que les Pentium 4 ! C'est tout du moins ce qu'essayent de nous faire croire des universitaires américains qui travaillent sur un langage de programmation dédié au traitement de calculs « traditionnels » par le GPU. Sponsorisés par Nvidia, ces chercheurs fous veulent utiliser la bande passante phénoménale des cartes graphiques pour seconder le processeur. Théoriquement possible, la pratique est tout autre. Si un GF FX 5950 dispose bel et bien d'une bande passante deux fois supérieure à celle d'un Pentium 4, c'est parce qu'elle s'occupe des données de couleurs, en appliquant simultanément un traitement aux quatre composantes (rouge, vert, bleu, et alpha). En clair, il est possible de diviser par quatre cette bande passante lorsque l'on ne veut pas effectuer quatre fois la même opération sur des données différentes. Soit la majorité du temps. D'autres problèmes se posent, comme les calculs en virgule flottante qui utiliseraient des Pixels Shaders (les universitaires sont décidément tordus). Si l'idée de départ semblait, au mieux, amusante, les applications utiles de la chose sont réduites à peau de chagrin. Mais, comme ils sont têtus et qu'ils ont des moyens, on risque néanmoins de voir apparaître une carte spécifique composée de plusieurs GeForce en parallèle (la puce est prévue pour, de toute façon), dédiée au traitement d'un type d'opération spécifique. Une façon originale de faire la promo de sa technologie pour le constructeur américain.

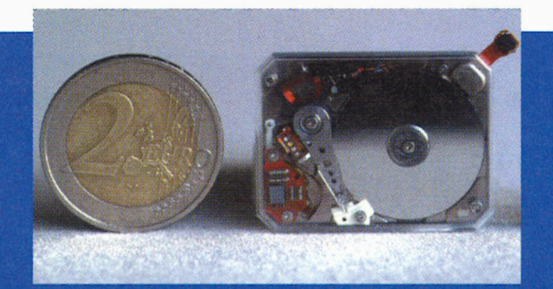
Les miracles existent



Après le retard – pour le moins conséquent – pris par VIA sur la sortie de son chipset dual DDR pour Pentium 4 (le PT880), on n'attendait pas vraiment de sitôt son successeur, le PT890. On était mauvaises langues, puisque VIA a déjà commencé à fournir ses nouveaux chipsets aux constructeurs de cartes. Cette nouvelle version du chipset fait une croix définitive sur la mémoire QBM que VIA n'a jamais réussi à finaliser. La nouveauté se situe au niveau des ports d'extensions avec, pour la première fois sur un chipset, le support de PCI Express : norme qui va remplacer, cette année, nos bons vieux ports AGP et PCI. Cela ne sera pas la seule nouveauté, le Taiwanais introduit également un nouveau southbridge, le VT8239 qui rajoute quelques fonctionnalités à un chipset déjà bien complet. Les ports Serial ATA sont désormais au nombre de quatre, supportant le RAID. Une autre interface dédiée fait également son entrée : dénommé RGMII, elle sert à l'implémentation d'une interface gigabit Ethernet. L'autre bonne nouvelle, dont on se réjouit déjà tous, est l'arrivée, directement au sein du chipset, du contrôleur son Envy24PT. À noter que VIA dispose également dans ses cartons d'une déclinaison du PT890, le PT892 qui supportera la mémoire DDR II sur deux canaux, tout comme les futurs chipsets d'Intel. La disponibilité de cette mémoire étant pour le moins réduite, les cartes mère l'utilisant n'apparaîtront vraisemblablement pas avant la fin du deuxième trimestre.

Vers l'infiniment petit

La course à la miniaturisation est devenue un véritable enjeu dans le domaine du stockage. Que ce soit pour les téléphones portables, les walkman MP3/Vidéo, les consoles de jeux ou je ne sais quelle fusion de mauvais goût des trois (non, je ne vise personne), on sent qu'il y a là un marché potentiel phénoménal. Toshiba vient de mettre au point le plus petit disque dur au monde, d'une taille de 0,85 pouce soit 2,15 cm. Pas mal, étant donné que tous ses petits concurrents bloquent à un pouce, qu'il s'agisse d'Hitachi, du nouveau venu Cornice ou encore du Chinois MagicStore. Les premiers modèles seront disponibles cet été, avec des capacités de 2 et 4 Go. L'avalanche de périphériques miniatures, tous plus sexy les uns que les autres, risque d'être constante cette année. C'est mon banquier qui va être content.





Repose en paix

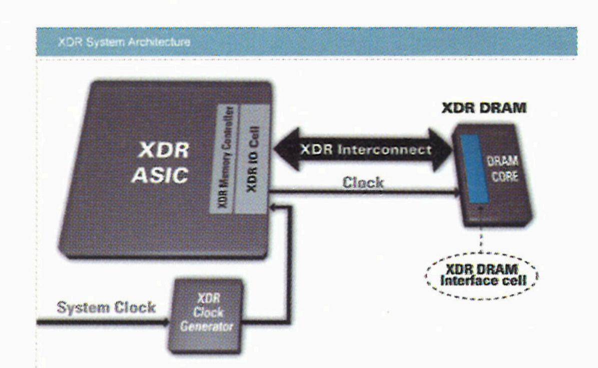
Enfin ! Ça aura pris un certain temps, pour ne pas dire un temps certain, mais l'AC97 va bientôt être enterré. Pas trop tôt. La norme, largement présente sur nos cartes mère, sous la forme de chips Realtek, est en train de vivre ses derniers instants. La nouvelle norme, poussée par Intel, porte le nom affectueux de « High Definition Audio ». Ça met en confiance et l'on se prend à espérer une qualité de son époustouflante. En tout cas, les spécifications sont alléchantes : 192 kHz, 32 bits, 7 canaux, et support du Dolby Pro Logic IIx, afin de transformer une source stéréo en 7.1. Il faut au moins ça, pour profiter au mieux de ses MP3 non ?

Yamhill, es-tu là ?

Alors que le lancement du Prescott approche à grands pas, les rumeurs fusent de plus belle, en ce qui concerne les nouveautés que cachent les 144 millions de transistors du Prescott. Car il y a bien baleine sous gravillon, surtout si l'on considère que l'actuel Pentium 4 n'est composé que de 55 millions de transistors. L'augmentation de la taille du cache de 512 Ko à 1 Mo ne joue qu'à hauteur de 25 millions de transistors. Une soixantaine de millions semblent donc bel et bien perdus dans la nature, sans qu'on ne sache à quoi ils servent. La rumeur la plus probable (colportée par de nombreux fabricants de cartes mère) est que le Prescott intégrerait bien une extension 64 bits, mais que celle-ci ne serait « activée » qu'en cours d'année. La perplexité est de mise… Réponse le mois prochain.

Tout est dans la persévérance

Cela fait quelques années que l'on essaye de faire entrer des PC dans le salon. Nombreux sont ceux qui s'y sont convertis à coup de Shuttle et autres mini-PC, cependant, certains ne trouvent pas encore cela tout à fait à leur goût. Pourtant il va bien falloir s'y faire, car Intel y croit ! Signe qui ne trompe pas : la firme de Santa Clara vient d'annoncer un investissement de 200 millions de dollars pour le développement de matériels et logiciels innovant dans le domaine du numérique. 2004 sera l'année de la convergence, cette fois, c'est certain. Remarquez, ça fait juste cinq ans que je dis ça…



L'empire contre-attaque

Abandonné par Intel et quasiment rayé de la carte du monde merveilleux du PC, Rambus revient avec un nouveau prototype de mémoire dénommé XDR. Cadencées entre 2,4 et 4 GHz, ces nouvelles puces disposeront d'une bande passante mémoire très élevée, comprise entre 8 et 13,2 Go/sec. À titre de comparaison, la DDR 400 MHz ne fonctionne qu'à 6,4 Go/sec en double canal. Aucun chipset pour PC n'a pour le moment été annoncé, même s'il est probable que SiS sera sur les rangs. Avec ces mémoires, Rambus vise surtout le juteux marché des consoles. En effet, après avoir récupéré le marché de la PS2 avec la RDRAM, c'est la XDR qui sera utilisée pour la PS3. Toshiba vient tout juste de produire les premiers chips, même si la production de masse reste prévue pour 2005. On a le temps d'en reparler.

Le Canada envahit la Norvège

Il y a cinq mois de ça, les BitBoys avaient fait rire le monde entier avec l'annonce de leurs Acceleons dédiés aux PDA et autres téléphones portables. Mais, quand c'est ATI qui attaque ce marché, ça sent tout de suite moins la plaisanterie. L'Imageon 2300 est un coprocesseur graphique qui prend en charge la photo par un encodeur/décodeur JPEG, la vidéo avec le décodage MPEG-4, mais également la 3D avec le support d'OpenGL ES 1.0. Cette norme semble être le futur de la 3D, puisque, coïncidence incroyable, Nvidia nous annonce au même moment qu'elle s'y intéresse également de près pour ses propres produits dédiés, les GoForce. En attendant, il paraît que le moral des comiques troupiers norvégiens est au ras des pâquerettes. Je ne comprends vraiment pas pourquoi...



Retraite à 23 ans

Plus un changement est radical, et plus il est long à s'imposer. La preuve, l'EFI, Caféine nous en parle depuis deux ans. Cette nouvelle norme a tout simplement pour objectif de tirer un trait sur le vénérable et vieillissant BIOS. Déjà utilisé sur les plates-formes Itanium d'Intel, l'EFI tente d'éviter les cauchemars liés à l'initialisation du matériel. Problèmes que les multiples rustine, collées avec le temps n'ont jamais totalement résolus. L'ACPI en est le parfait exemple. Microsoft et Intel ont formé un comité afin d'aider les différents constructeurs à adopter cette nouvelle plate-forme. La transition sera cependant lente : les fabricants ne voient aucune urgence à abandonner le BIOS, et d'autres solutions sont sur les rangs, comme OpenFirmware, ou encore des solutions propriétaires comme celle de Phoenix. La cohabitation semble de mise, mais qui sait ?

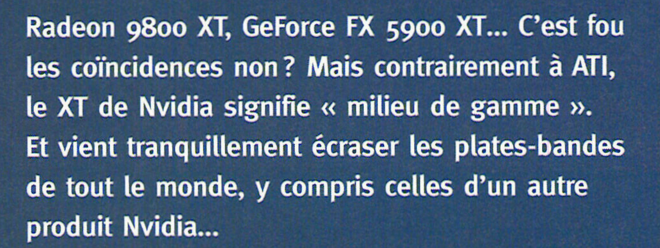
Il faut savoir dire non !

Le choix d'AMD d'intégrer le contrôleur mémoire au sein même de ses processeurs n'a pas que des avantages. Au moment même où Intel affûte sa plate-forme Grantsdale qui supportera, au choix, DDR et DDR-II (elle sera annoncée le 29 mars), AMD se retrouve dans une situation assez complexe. La transition vers le futur socket 939 pose déjà assez de problèmes aux acheteurs, pour qu'AMD décide de sortir des versions DDR-II de ses processeurs. L'autre raison est technique : si la DDR-II augmente effectivement la bande passante disponible de 6,4 à 8,2 Go/sec (pour la version DDR-II 533), les temps de latence, eux, sont plus élevés, ce qui réduit quasi à néant les gains que l'on pourrait obtenir. Étant donné que la faible latence est l'intérêt principal du contrôleur mémoire intégré d'AMD, on peut comprendre que le fondeur souhaite attendre que les fréquences montent, avant de l'adopter. Il faudra donc patienter jusqu'en 2005 pour voir arriver le support de cette nouvelle RAM sur les Athlon 64.



GeForce FX 5900 XT





Radeon 9800 XT, GeForce FX 5900 XT… C'est fou les coïncidences non ? Mais contrairement à ATI, le XT de Nvidia signifie « milieu de gamme ». Et vient tranquillement écraser les plates-bandes de tout le monde, y compris celles d'un autre produit Nvidia…

Caféine



La configuration de test

CPU Intel Pentium4 3.0C GHz
Carte mère Abit IC7-G
512 Mo de RAM DDR400 (PC3200) (2x256 Mo)
Disque dur Seagate SATA 120 Go
Windows XP Pro US SP1
DirectX 9.0b
Drivers ATI Catalyst 3.10
Drivers Nvidia Detonator 53.03

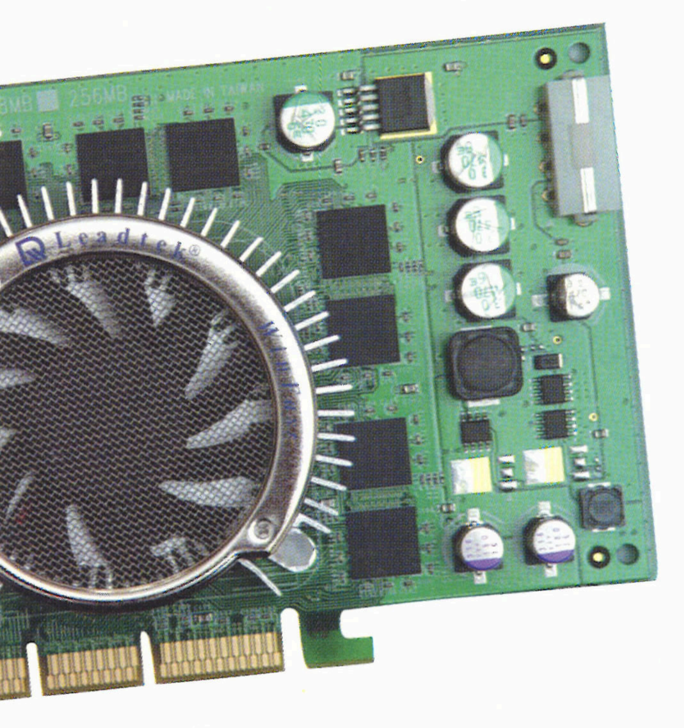
Ceux qui suivent l'actualité hardware savent que la place de milieu de gamme chez Nvidia est actuellement occupée par l'excellente GeForce FX 5700 Ultra. Alors pourquoi complexifier l'offre ? Pour faire le ménage. Il reste du NV35 par wagons, alors que le NV40 est censé faire son apparition dans quelques mois à peine. Pour éviter un gros gâchis, Nvidia a donc décidé de sortir un produit efficace qui permet à ses partenaires de vendre une carte bon marché (environ 220 euros TTC) aux performances intéressantes.

Limitation de vitesse

D'après Nvidia, le but est d'écouler les stocks, puis de faire revenir la GeForce FX 5700 Ultra sur le devant de la scène. Du coup, il se peut que la durée de vie des 5900 XT soit particulièrement courte. Voyons alors si ça vaut vraiment le coup de se précipiter. Dans cette version, la carte est cadencée à 390 MHz/700 MHz (GPU/RAM) contre 400 MHz/850 MHz dans une FX 5900 classique, 450 MHz/850 MHz pour une FX 5900 Ultra et 475 MHz/950 MHz sur la FX 5950 Ultra. Comme les NV35 des 5900 XT ne sont absolument pas castrés, mais bel et bien des GPU complets comme ceux que l'on trouve sur les modèles plus onéreux, on commence à sentir comme une odeur de bonne affaire. Même le bus mémoire reste à 256 bits, aucune crainte de ce côté-là non plus, donc. Le modèle testé, une WinFast A350 XT TDH de chez Leadtek, était équipé de 128 Mo de mémoire. Largement de quoi faire tourner tous les titres actuels et je doute que même Doom3 soit plus gourmand. La RAM est dépourvue de dissipation thermique et on retrouve les classiques sorties DVI, VGA et S-Vidéo. Leadtek livre en standard tous les accessoires indispensables comme l'adaptateur DVI/VGA, un câble S-Vidéo et un adaptateur S-Vidéo/RCA. Le pack soft est composé de Big Mutha Truckers et GunMetal. Ca fera toujours deux dessous-de-verre originaux et pas trop chers…

Vive les promos

Les benchs intègrent également des cartes haut de gamme, qui valent trois fois le prix d'une GF FX 5900 XT, pour d'une part, voir comment cette dernière se positionne réellement en terme de performances, et d'autre part visualiser les scores du produit de Gainward (voir encadré « Overclocking de série »). Comme d'habitude je suis limité par la place pour les graphiques, mais j'ai eu le temps de faire des benchs avec une douzaine de jeux, à l'aide de FRAPS 2.0 ou directement avec des benchs intégrés. Si on se concentre sur les résultats des cartes dont le prix tourne autour de 200 euros, le choix est vite fait. La GF FX 5700 Ultra est écrabouillée dans tous les tests par la FX 5900 XT qui coûte, au pire, 40 euros de plus. Quant à ATI, la Radeon 9600 XT a bien du mal à rivaliser. Elle était déjà malmenée par la FX 5700U, la situation ne s'arrange donc pas, à part lors de tests spécifiques comme le ShaderMark 2.0. Malheureusement, ce n'est pas vraiment représentatif des jeux actuels. Ce produit n'en reste pas moins performant et j'ai hâte de pouvoir juger de ses capacités avec des softs très gourmands comme



La GeForce FX 5900 XT de Leadtek est simple et efficace. C'est tout ce qu'on lui demande.

Far Cry ou Doom 3. Dans le haut de gamme, notez que la Radeon 9800 XT obtient 6672 points au 3D Mark 2003 quand on active l'overdrive, et qu'elle fait jeu égal avec la plus puissante des GeForce FX 5950 Ultra. ATI et Nvidia sont réellement au coude à coude sur ce créneau. Mais pour le segment des cartes « abordables », il ne fait aucun doute que Nvidia a frappé un grand coup avec la GF FX 5900 XT. Impossible de trouver mieux à ce niveau de prix. À tel point que les marques qui ont tout misé sur la GF FX 5700 Ultra doivent être un tantinet énervées. Je sens qu'elles vont garder leur stock sur les bras pendant un moment...



3DMark2003 v340

Carte	Score
Radeon 9600 XT	3893
GeForce FX 5700 Ultra	4028
GeForce FX 5900 XT	5167
GeForce FX 5900 Ultra	6319
Radeon 9800 XT Hercules	6452
GeForce FX 5950 Ultra	6539
GeForce FX 5950 Ultra Gainward	6802

Unreal Tournament 2003
(Détails Max/Flyby/dm-antalus)

Carte	1024x768 FSAA 4X / Aniso 8x	1600x1200 FSAA 4X / Aniso 8x
Radeon 9600 XT	56,2	17,7
GeForce FX 5700 ultra	64,4	29,7
GeForce FX 5900 XT	76,4	41,3
GeForce FX 5900 Ultra	106,6	46,8
Radeon 9800 XT Hercules	118,5	54,8
GeForce FX 5950 Ultra	110,9	49,3
GeForce FX 5950 Ultra Gainward	117,3	52,5

Overclocking de série

La Gainward Golden Sample Ultra/1800XP est un produit qui sait séduire son publique : 256 Mo de RAM DDR, double ventilation avec dissipateur thermique sur les deux faces de la carte, LED rouges, occupation de place minimale pour une GF FX 5950 Ultra, il ne manque rien. Vendue dans un « PowerPack », elle est accompagnée d'une carte son 5.1 (chip E3DX CMI8738) avec entrée/sortie optique sur une carte fille et une carte Firewire (chip VIA) en bonus. C'est le genre de bundle qui impressionne, à défaut d'être forcément très utile. L'intérêt de la Golden Sample de Gainward : sa vitesse. 500 MHz pour le GPU, 1 GHz pour la mémoire, à condition d'utiliser les drivers Gainward (ou d'overclocker votre carte à la main). C'est 50 MHz de mieux qu'une FX 5950 Ultra normale. Il existe même chez Gainward une FX5950 CoolFX Golden Sample. Refroidie par eau, cette dernière atteint 1050 MHz côté RAM. L'Ultra/1800XP est plus bruyante qu'une GF FX 5950U classique ou qu'une Radeon 9800 XT. Elle est également plus chère : environ 600 euros TTC pour le PowerPack complet (pratiquement 900 euros pour la CoolFX). Toutefois, elle est destinée à une clientèle élitiste qui exige ce qui se fait de mieux, quel que soit le prix. Cela dit, à quelques mois du lancement des NV40 (Nvidia) et R420 (ATI), un peu de patience ne serait pas une mauvaise idée.



Chez Gainward, on cultive le produit de luxe. À vous de voir combien vous êtes prêt à dépenser pour 50 MHz de plus.

Athlon 64 3000 et Athlon 64 3400+

Décollage en vue ?



Avec 1 Mo de cache de niveau 2, le 3400+ s'approche des performances du très coûteux Athlon FX-51.

Quatre mois après le lancement de ses premiers CPU 64 bits, AMD repart au combat en élargissant sa gamme. Deux nouveaux processeurs arrivent pour permettre au fondeur américain de poursuivre l'éternelle course aux performances, tout en répondant aux deux problèmes principaux de sa gamme actuelle : la disponibilité et le prix. Pari réussi ?

C_Wiz



Un prix abordable et des performances très proches d'un 3200+, le 3000+ devient la nouvelle vedette de la gamme AMD.

L'évolution, c'est beau. Quand ça prend. Parce que dans le monde du PC, tenter de faire évoluer les architectures, c'est un peu le parcours du combattant. Il n'y a qu'à voir le mal qu'a eu la norme Serial ATA à s'imposer pour comprendre le problème. Alors quand AMD, jusque-là suiveur d'Intel, décide de prendre en main l'avenir du 64 bits sur nos chers PC, la perplexité est de mise. L'histoire semble pourtant bien partie pour donner raison au « petit » fondeur américain, en grande partie grâce au support de Microsoft qui développe une version x86-64 (l'extension 64 bits conçue et utilisée par AMD) de Windows. Même Intel commence à susurrer du bout des lèvres qu'il ne compte pas lancer une extension 64 bits incompatible avec la création de son rival. AMD meneur et Intel suiveur, c'est une victoire pour le père des Athlon, qui courait depuis longtemps derrière une reconnaissance plus large de l'industrie PC.

Sous les grilles, un nForce 3 150 recouvert d'un ventilateur particulièrement silencieux.

L'Alzheimer du chipset

Un petit retour sur les caractéristiques des Athlon 64 s'impose. Car le support du 64 bits n'est pas la seule différence que l'on trouve avec les générations précédentes. La nouveauté la plus importante reste l'intégration du contrôleur mémoire au sein même du processeur. Un choix pour le moins audacieux, cette tâche étant d'habitude déportée sur le chipset de la carte mère. En pratique on obtient les taux de latence (le temps qui s'écoule entre le moment où le processeur réclame une information et celui où il la reçoit) les plus bas que l'on ait jamais vu. Supprimer les intermédiaires, ça paye. Bien sûr, ça limite les possibilités d'évolution, changer de carte mère ne permet plus de booster les performances. Mais vu leurs vitesses d'évolution, que ce soit chez Intel ou AMD, on considère de plus en plus les mises à jour en changeant à la fois carte mère et processeur. Si on ajoute que les CPU disposent d'1 Mo de cache, AMD a décidément mis toutes les armes de son côté pour tirer le maximum de performances de chaque mégahertz.

64 bits pour rien ?

Il est vrai qu'en l'absence d'une version de Windows stable et d'applications recompilées spécifiquement pour, le jeu d'instructions 64 bits n'a qu'un intérêt très moyen pour le joueur. Peu importe, et c'est là la force de ces processeurs, le 64 bits est une surcouche du mode 32 bits classique. Un peu comme si on avait scotché un processeur 64 bits derrière un Athlon « normal ». En clair, on a le droit à des performances excellentes sur les jeux et les applications de tous les jours. Pas de mode émulation, pas de lenteur malvenue, pas de déception.

Le mystère des chiffres

Un jour il faudra que je prenne un à un mes petits camarades de Joypad pour leur marteler que doubler le nombre de bits ne veut pas dire doubler les performances. Beaucoup de gens font cette confusion et on est tenté de l'appliquer à nos PC chéris. Bien entendu ce n'est pas

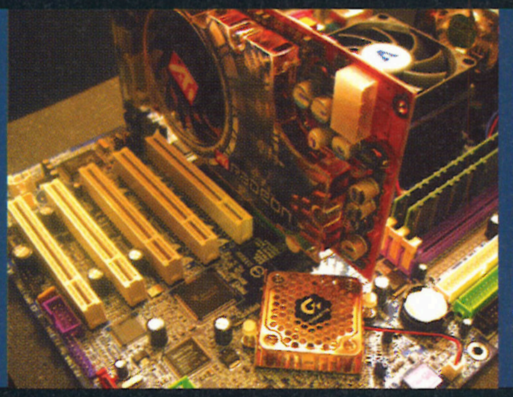


Récapitulatif de la gamme AMD Athlon 64

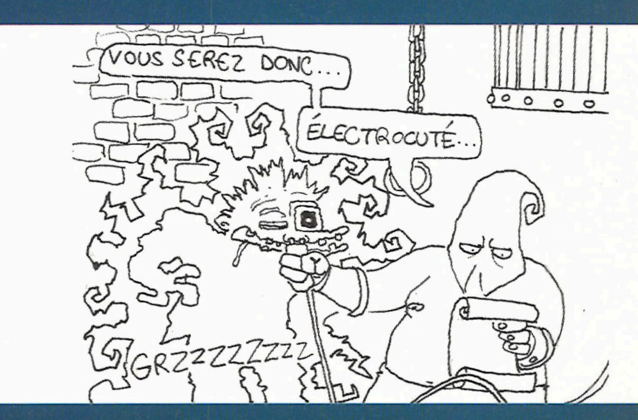
	Athlon 64 3000+	Athlon 64 3200+	Athlon 64 3400+	Athlon FX-51
Socket	754	754	754	940
Fréquence	2.0 GHz	2.0 GHz	2.2 GHz	2.2 GHz
Cache L1	64 Ko	128 Ko	128 Ko	128 Ko
Cache L2	512 Ko	1 Mo	1 Mo	1 Mo
Canaux DDR	1	1	1	2
Prix	< 200 euros	~ 250 euros	~ 450 euros	~ 800 euros
Lancement	Janvier 2004	Septembre 2003	Janvier 2004	Septembre 2003

La bosse des maths

	CPU bench 2003 (global)	CPU bench 2003 (ALU)	CPU bench 2003 (FPU)
Athlon FX-51	8745	7668	5842
Athlon 64 3400+	7908	6851	5841
Athlon 64 3000+	7400	6421	5302
Pentium 4 3,0	7777	4517	6520



Notre config de test pour les Athlon 64 : Gigabyte K8NNXP et Radeon 9800XT. La carte dans le fond est là pour stabiliser l'alimentation.

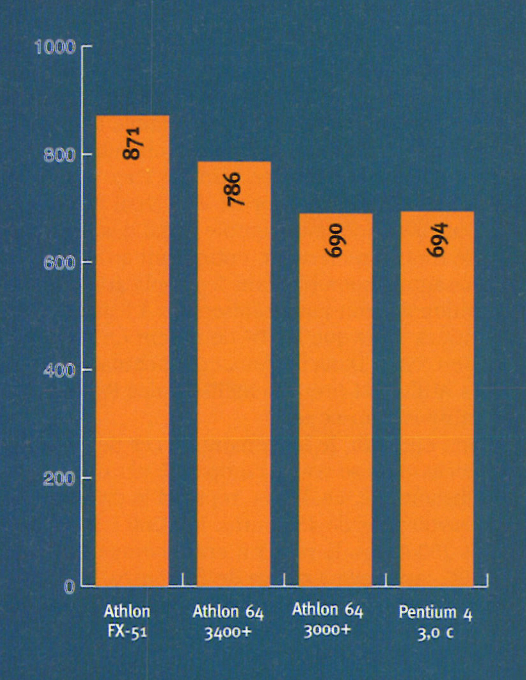


J'oublierai ton nom

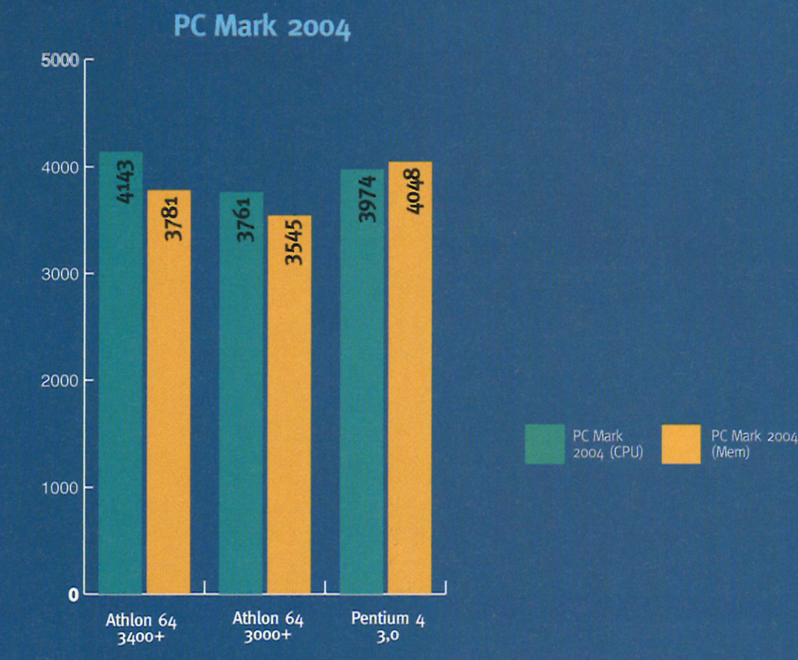
Si la gamme reste encore compréhensible pour l'instant, tout va se compliquer dès le mois de mars avec le lancement d'un nouveau socket, le 939. Il servira de support unique pour tous les prochains modèles d'AMD. Cependant les architectures 754 (Athlon 64) et 940 (Athlon FX) ne seront pas immédiatement abandonnées. Conséquence : on va se retrouver avec différents processeurs correspondant à une seule et même nomenclature. Pour corser le tout, les processeurs utilisant le nouveau socket utiliseront un contrôleur DDR double canal. Les acheteurs et les revendeurs n'ont pas fini de s'arracher les cheveux. Petit extrait de la cacophonie à venir avec le tableau ci-dessous qui résume les trois versions d'Athlon 64 3400+ qui vont cohabiter d'ici deux mois. Notez que le prochain core dénommé Newcastle sera toujours gravé en 0.13 micron, le 0.09 micron qu'Intel utilise pour ses Pentium 4 Prescott ne verra le jour qu'en fin d'année chez AMD.

	Athlon 64 3400+	Athlon 64 3400+	Athlon 64 3400+
Core	Clawhammer	Newcastle	Newcastle
Socket	754	754	939
Fréquence	2.2 GHz	2.4 GHz	2.2 GHz
Cache L1	128 Ko	64 Ko	64 Ko
Cache L2	1 Mo	512 Ko	512 Ko
Canaux DDR	1	1	2
Lancement	Janvier 2004	Mars 2004	Mars 2004

3D Mark 2003, test CPU

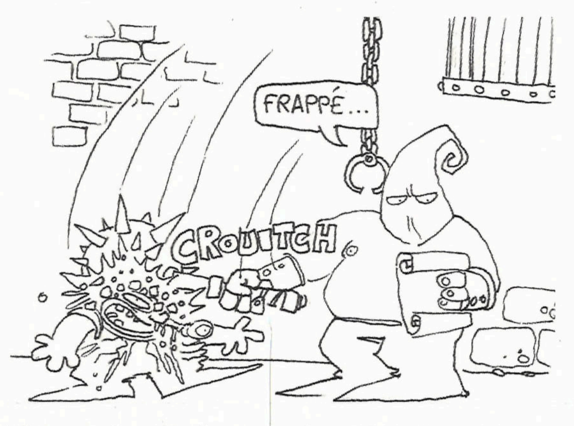


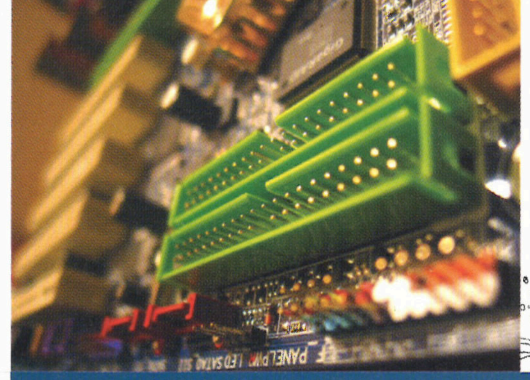
le cas. Ce qui passe à 64 bits, c'est la taille mémoire adressable. En clair, on peut gérer plus de 4 Go de RAM. Tout de suite c'est moins sexy, désolé. Cependant pour se donner une chance, les ingénieurs d'AMD savaient bien qu'il fallait booster un peu l'efficacité de leur bébé. C'est le but de la refonte de l'architecture x86-64, qui ajoute de nouveaux « registres » au processeur. En clair, une application recompilée peut voir un gain de performances compris entre 0 et 40 %. C'est toujours ça de pris, les développeurs d'Unreal Tournament annoncent un bon 20 % avec les versions bêta de Windows XP 64. Prometteur.



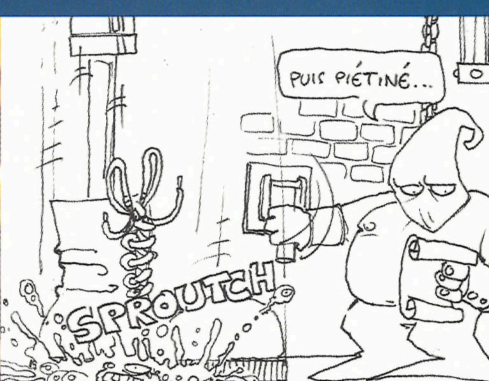
C'était trop simple

En septembre dernier, AMD avait introduit deux processeurs, l'Athlon 64 3200+, cadencé à 2 GHz, et l'Athlon FX-51, tournant à 2,2 GHz. Tout deux affublés d'1 Mo de cache, ils se différenciaient par leur contrôleur mémoire : DDR simple canal pour le 64, et double canal pour le FX. Le tout nouveau 3400+ poursuit dans la lancée, il reprend les caractéristiques du 3200+ en étant cadencé à 2,2 GHz. Pour ce qui est du 3000+, les choses se compliquent : cadencé à 2 GHz tout comme le 3200+,



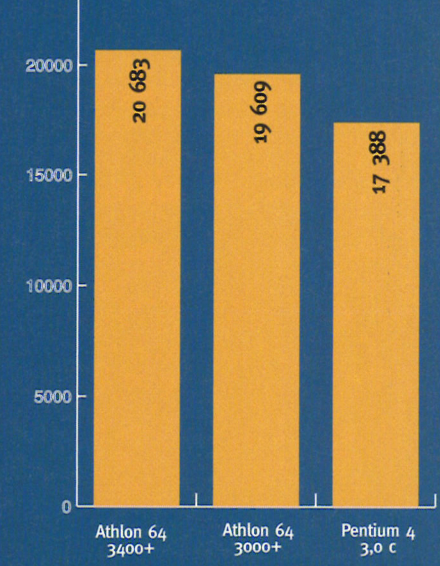


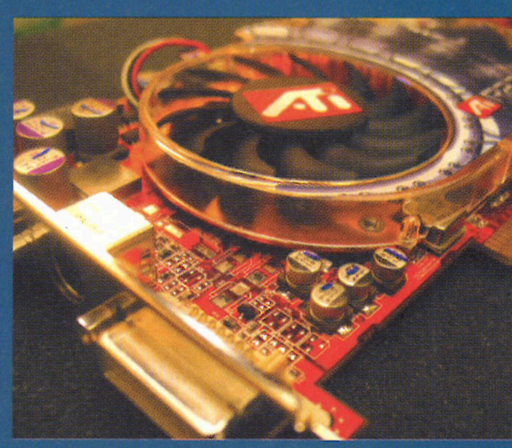
La Gigabyte n'hésite pas à exhiber ses ports dans la couleur : en sus des traditionnels deux ports IDE, deux ports ATA 133 RAID ainsi que deux ports Serial ATA complètent le vieillissant Nforce 3.



il diffère par la taille de son cache, réduite à 512 Ko. En pratique les performances sont un cran au-dessus de ce que l'on aurait pu avoir avec un processeur cadencé à 1.8 GHz et doté d'1 Mo de cache, on ne s'en plaindra donc pas. Il semblerait que la perte d'une partie du cache de niveau 2 ne soit pas si pénalisante que l'on aurait pu le croire. La faible latence du contrôleur mémoire pour aller chercher les infos joue pour beaucoup dans ce résultat. Face à un Pentium4 3 GHz sur une plateforme i875 Dual DDR, le contrôleur mémoire simple canal des Athlon 64 s'en tire très correctement, optimisant au mieux la bande passante disponible dans les applications réelles. Les Athlon 64 sont particulièrement à l'aise sur les calculs entiers, alors que les P4 dominent en virgule flottante et en SSE2. Dans les jeux et benchmarks graphiques, les Athlon 64 tirent le meilleur des Radeon 9800XT utilisées pour ce test.

Bien entendu, le lancement de ces nouveaux processeurs se voit accompagné par une baisse de prix substantielle. Le 3400+ reprend le créneau du 3200+, à savoir près de 450 euros. Le 3200+ frôle de son coté les 250 euros, le rendant enfin compétitif face aux P4 3.0C. Annoncé à moins de 200 euros, le 3000+ reste une bonne affaire : malgré son cache réduit, les performances sont là. Avec des tarifs attractifs et une disponibilité qu'on nous promet meilleure, les Athlon 64 vont peut être enfin prendre leur envol. Reste que l'arrivée d'un nouveau socket d'ici deux mois, qui généralisera de plus le passage au double canal DDR, en fera hésiter plus d'un.





Ça ne se voit pas au premier coup d'œil, mais la Radeon 9800XT est de marque Creative.

Mini-PC
MSI Mega 180
Le plastique, c'est fantastique





Deux ports VGA, une sortie TV, des sorties son et même un modem. Un connecteur Firewire à l'arrière aurait été le bienvenu.

Dans le numéro de janvier, je m'insurgeais contre les ingénieurs d'Abit qui n'avaient pas encore compris qu'imiter de l'aluminium avec du plastique était impossible. MSI me prouve que finalement, bien employé, le plastique peut faire merveille. Merci les gars.

C_Wiz

Après un galop d'essai en 2003, MSI revient à la charge avec sa seconde génération de Mini-PC, revue et corrigée. Taillé pour les Athlon XP, le Mega 180 utilise un chipset nForce 2. Et esthétiquement, c'est réussi, on n'a pas honte de le mettre dans son salon. Si le corps est en aluminium, la façade est, elle, en plastique de qualité. On y trouve un cache lecteur de CD-ROM, l'afficheur LCD, un lecteur de cartes mémoire six en un, ainsi qu'une flopée de ports (micro, casque, 2 USB, et 2 Firewire dont un mini). Mention spéciale à ces ports additionnels, occultés par une trappe dont le mécanisme d'ouverture est du plus bel effet.

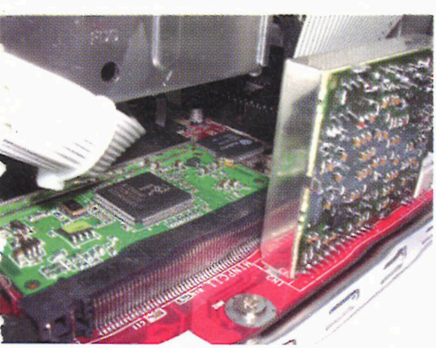


Prises casque et micro, entrée S/PDIF, prises USB et Firewire, la façade avant est on ne peut mieux conçue.

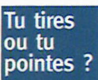


Encombrement maîtrisé

Dès l'ouverture de la bête, une conclusion s'impose : c'est très petit. Il faut donc de la discipline et faire les choses dans le bon ordre pour que tout rentre. En plus d'un lecteur CD ou DVD, on peut tout de même glisser deux disques durs. Leur placement est assez original : il se fait à l'envers, sur le dos. Au niveau du refroidissement, deux ventilateurs, de part et d'autre du radiateur, s'occupent de la dissipation. D'ailleurs, côté bruit c'est une réussite totale. L'alimentation est silencieuse et l'on se prend à critiquer le bruit des disques durs. Quand il ne reste que ça, tout va bien... Le connecteur d'alimentation est placé un peu trop près de l'alim', il faut donc bidouiller un peu pour insérer sa carte VGA. Mais pas de panique, j'ai bien réussi à y coller une GeForce FX 5950. Un connecteur PCI complète le tout.



En plus du tuner radio, la version Deluxe dispose d'une antenne WiFi 802.11b intégrée.



Tu tires ou tu pointes ?

La télécommande fournie est extra-fine, et munie de boutons bombés. On aime ou pas le design, mais ça reste convivial. À l'usage, c'est assez différent : à moins d'être pile en face, rien ne se passe. Après vérification, ce n'est pas la télécommande qui est en cause, mais bel et bien le placement du récepteur infrarouge sur la façade. Dommage.

Vu de loin, le Mega 180 ressemble presque à une chaîne hi-fi. C'est voulu, car en plus d'être un PC, un mode hi-fi est disponible pour écouter CD audio et compilations MP3. Dans ce cas, seul le lecteur est alimenté, ce qui n'empêche pas d'obtenir le son au choix sur la sortie stéréo ou optique. Petit bémol, même lorsque le mode hi-fi est éteint, le lecteur de CD reste alimenté. Un tuner radio accompagne le mode de lecture CD et capte à la fois grandes ondes et FM. D'un point de vue qualitatif, rien à redire sur la lecture CD qui est de bonne qualité. Pas grand-chose, non plus, sur le décodeur MP3 qui fait bien son travail.



En mode hi-fi, l'écran LCD nous laisse presque croire à une minichaîne.

Bref, qu'on veuille en faire une machine de LAN ou de salon, le Mega 180 ne manque pas d'atouts. Silencieux, puissant et fonctionnel, il attaque le roi Shuttle en réglant le problème des alimentations bruyantes. À près de 400 euros pour la version Deluxe, le Mega 180 saura se faire désirer.

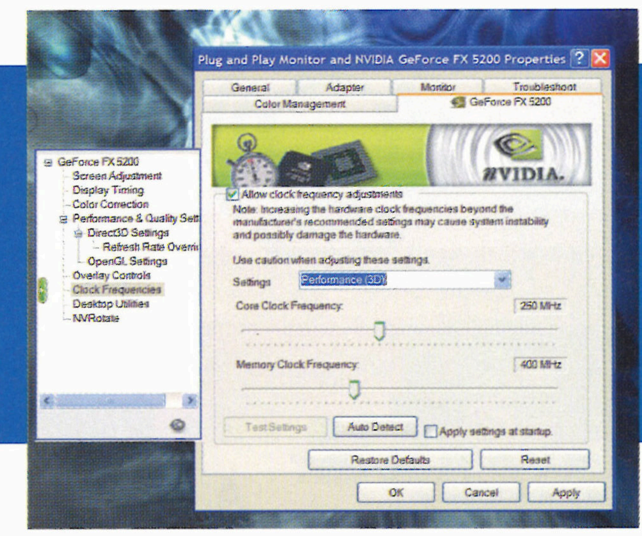


Une carte équipée d'un simple ventilateur comme une GeForce FX 5700 tire parti de l'ajout de refroidissement sur la RAM en cas d'overclocking.

Les bases de l'overclocking : 2e partie, les cartes graphiques

Après avoir fait fumer les processeurs le mois dernier, nous allons nous attarder maintenant sur la carte 3D, élément essentiel dans la vie d'un joueur. Pas de panique, on va y aller en douceur, c'est qu'à ce prix-là, mieux vaut éviter les fausses manips...

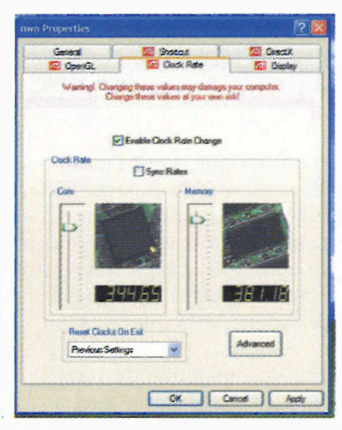
C_wiz



Les dernières moutures des drivers Nvidia permettent de spécifier des fréquences d'overclocking.

Les liens qui vont bien

- **RadLinker/RadClock :** www28.brinkster.com/chrisww1942/
- **PowerStrip :** www.entechtaiwan.com/ps.htm



RadClock à l'œuvre.

Une carte graphique n'est, ni plus ni moins, qu'une machine à calculer des pixels. D'un côté on trouve le GPU qui va effectuer les calculs, et de l'autre la mémoire qui va servir au stockage des données. Augmenter la fréquence de la mémoire revient à accroître la bande passante : davantage de données peuvent transiter entre la mémoire et le GPU. Toute la question est de savoir si le GPU est capable d'utiliser ce gain. Car s'il est déjà à la limite de ses capacités, une augmentation de la mémoire, même significative, n'offrira aucun gain de performances. C'est plus ou moins le cas des GeForce 4 Ti4200. À l'inverse, certains GPU sont surtout limités par le manque de bande passante. Dans ce cas, une augmentation de la vitesse du GPU n'aura qu'un intérêt limité, une situation que l'on retrouve sur les cartes les plus anciennes, comme les GeForce 2 et 3. Il faut ensuite se munir d'un outil pour changer les fréquences sans prendre de risques. Le choix est vaste côté freeware et shareware, mais ATI, comme Nvidia, fournissent dans leurs drivers un panneau permettant de bidouiller tout ça (ils sont parfois cachés, c'est l'occasion de regarder X-Setup Pro présenté dans la rubrique Utilitaires).

Un plan sans failles

Tout l'art de l'overclocking d'une carte graphique consiste à trouver les fréquences maximales de fonctionnement. Cependant, contrairement à un CPU, on n'observe pas de plantages en cas d'excès, mais la présence d'artefacts visuels (lignes blanches et textures détériorées). Un bon tuyau : 3D Mark 2001 repère les problèmes en quelques secondes. Il faut vraiment abuser sur la vitesse pour planter toute la machine. Commencez par overclocker la RAM : faire des essais par pas de 20 MHz est une bonne idée, jusqu'à atteindre le point critique. Il suffit ensuite d'affiner. Pas besoin de trouver la fréquence précise à laquelle les artefacts disparaissent. Mieux vaut se donner une marge de 5 MHz histoire d'éviter toute déconvenue après quelques heures de jeu. Une fois ce seuil trouvé, on peut s'attaquer à la vitesse du GPU, mais avant il est bon de redescendre la RAM à sa fréquence initiale. Mieux vaut y aller doucement, par pas de 10 MHz. Quand vous avez les deux chiffres magiques, lancez séparément un 3D Mark jusqu'au bout avec chaque overclocking et comparez les scores obtenus. Comme ça, si vos deux valeurs idéales ne cohabitent pas parfaitement, vous saurez quelle est celle qu'il faut privilégier

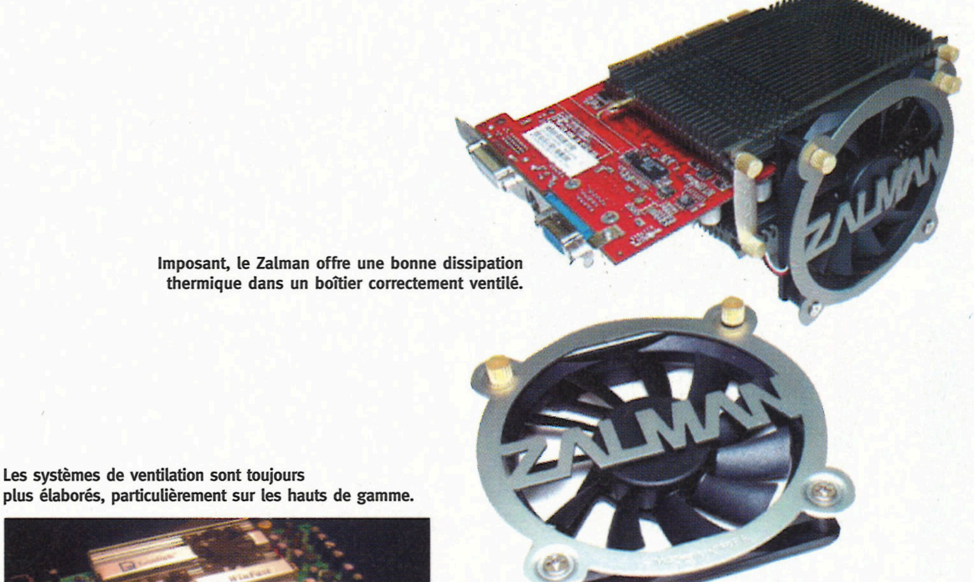
Le souffle, c'est important

Bien entendu, lorsque l'on commence à jouer avec l'overclocking on en veut toujours plus. C'est là qu'interviennent d'éventuelles modifications hardware.



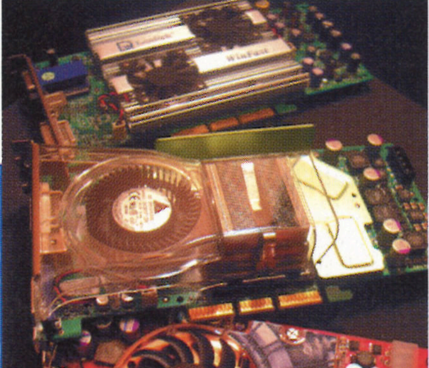
Plombier du GPU

Une grande mode sévit sur le Web avec les derniers GPU d'ATI : le changement de gamme. En effet, certaines cartes milieu de gamme utilisent des GPU haut de gamme bridés, c'est notamment le cas de la plupart des Radeon 9500, ou de certaines Radeon 9600 et 9800 (les SE). Dans ce cas, seuls quatre pipelines sur huit sont activés sur le GPU, et il est possible de les réactiver en flashant le BIOS de la carte graphique ou en utilisant certains utilitaires (que l'on trouve dans les drivers non officiels, par exemple, Omega). Cependant, les résultats ne sont pas forcément assurés, ces puces sont bridées pour de bonnes raisons : il s'agit d'un moyen pour ATI d'utiliser des chips dont certains pipelines ne passent pas tous les tests de qualité. Des artefacts sont alors parfois visibles après opération, méfiance donc. Dans certains cas, un overclocking revient au même, et c'est beaucoup moins dangereux que de flasher son bios.



Imposant, le Zalman offre une bonne dissipation thermique dans un boîtier correctement ventilé.

Les systèmes de ventilation sont toujours plus élaborés, particulièrement sur les hauts de gamme.



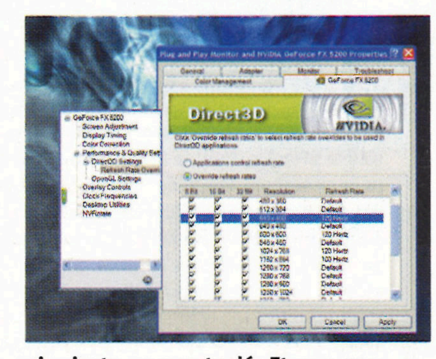


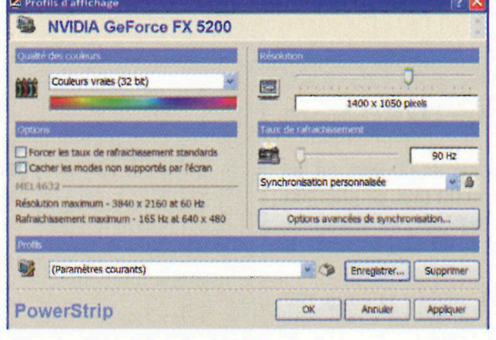


Commençons par la plus simple : l'optimisation de la ventilation. Les systèmes de ventilation sont quasiment aussi nombreux qu'il existe de cartes. Dans le cas d'une carte simple, avec un seul ventilateur sur le GPU, il peut être intéressant d'ajouter des dissipateurs sur les chips de RAM. Cette opération, si elle est bien réalisée, peut permettre un gain d'une dizaine de mégahertz dans le meilleur des cas. Pour ce qui est de la fixation, deux solutions : les adhésifs thermiques et la pâte thermoadhésive. L'autre possibilité, généralement plus efficace, consiste à booster la ventilation principale du GPU. On trouve des kits prêts à l'emploi, dans toutes les bonnes crémeries et autres échoppes spécialisées du Web.
Des solutions complètes de remplacement existent également, par exemple, le Zalman Z80C-HP. Cela dit, les cartes haut de gamme actuelles sont généralement mieux servies par le système livré en standard !
Facile à mettre en place, et avec un gain immédiatement quantifiable, l'overclocking des cartes graphiques est presque passé dans les mœurs. Au point que nos deux rivaux préférés en font un argument de vente que vous apprendrez vite à apprécier. À condition de ne pas en faire n'importe quoi et de cerner ses limites.

Fréquences rebelles

Jouer c'est bien, mais autant le faire confortablement. En effet, il arrive souvent qu'en lançant un jeu, on se retrouve, comme par magie, avec un taux de rafraîchissement de 60 Hz. De quoi déclencher quelques bons maux de tête. Conscients de ce problème, Nvidia et ATI proposent désormais un utilitaire, inclus dans leurs drivers, pour fixer les taux de rafraîchissement selon la résolution. Notez qu'à partir des drivers 52.16, Nvidia s'est décidé à utiliser les fréquences définies sous Windows pour les jeux. Une bonne initiative qui a juste un peu tardé. Et que ceux pour qui ça ne marche jamais se rassurent : l'utilitaire PowerStrip, véritable couteau suisse de la carte graphique, devrait arranger les choses au moindre pépin.





En plus de fixer les taux de rafraîchissement dans les jeux, PowerStrip nous laisse créer des résolutions customs. Le 1400 par 1050, c'est bon, mangaizan.

top HARD

En attendant les grosses baisses de prix des Pentium4 prévues pour le mois prochain, l'Athlon 64 fait timidement son entrée dans le Top, sous réserve bien sûr que l'apparente disponibilité actuelle ne s'éteigne pas aussi vite que les bougies de Noël. AMD ramène dans son sillage un absent qu'on avait un peu perdu de vue dans le Top Hard, j'ai nommé VIA. Le temps d'une demi-seconde, j'ai l'impression d'être le Jacques Pradel du matos...

C_WIZ

La carte mère

À nouveaux processeurs, nouvelles cartes mère. Deux choix, quasi philosophiques, se proposent aux futurs possesseurs d'Athlon 64. D'un côté le nForce 3, dont la bande passante est un peu bridée même si ça ne se sent pas trop et de l'autre le VIA, très complet et ne nécessitant pas de contrôleurs additionnels. Résultat, c'est moins cher et pour des performances quasi identiques. Du côté du Pentium4, l'excellente et abordable PT880 testée le mois dernier est toujours aux abonnés absents dans nos échoppes. Dommage.

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC
Config 2 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 120 euros TTC
Config 3 : MSI K8T Neo FIS2R (VIA KT800/Socket 754), environ 165 euros TTC/Gigabyte K8NNXP (nForce 3 150/Socket 754), environ 220 euros TTC/Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 180 euros TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Allez, il est temps de remplacer son vieux lecteur de CD-Rom qui fait du bruit par un lecteur de DVD flambant neuf. Après tout, de gros jeux sont annoncés cette année sur support DVD, Half-Life 2 en tête. Enfin, quand je dis cette année...

Config 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 35 euros TTC

Le processeur

C'est l'événement du mois, l'arrivée de l'Athlon 64 dans le Top Hard. Il aura fallu attendre des modèles moins coûteux pour que la nouvelle gamme du fondeur américain prenne le relais. On commence en douceur avec le très abordable 3000+, dont la disponibilité est pour l'instant la meilleure. Le 3200+ est également à surveiller... pour peu qu'on le trouve ! Les P4 ont entamé de leur côté une première descente de leur tarif. Mais on attendra quand même le 15 février pour profiter de la sanglante baisse officielle du constructeur.

Config 1 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), 75 euros TTC environ
Config 2 : AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), 130 euros TTC environ, ou Intel P4 2,6C GHz, 175 euros TTC environ
Config 3 : AMD Athlon 64 3000+ (2,2 GHz), 200 euros TTC environ, ou Intel P4 3.0C GHz, 275 euros TTC environ

La carte réseau

Le réseau, c'est génial. On branche tout ensemble : PC, consoles, bientôt on va même relier le micro-ondes et le frigo. Une petite pensée émue pour le réfrigérateur sous BeOS, paix à son âme. Alors même si le WiFi prend son envol, les bons vieux câbles n'ont pas encore dit leurs derniers mots. Les LAN WiFi ne sont pas encore légion de toute façon.

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 20 euros TTC
- Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D : environ 40 euros TTC

La carte vidéo

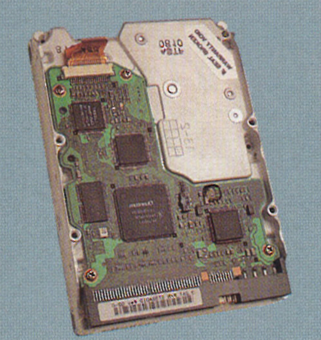
Peu de changement du côté des cartes graphiques. On attend cependant de chez ATI l'arrivée des cartes des trois poids lourds : ASUS, ABIT et MSI qui vont contribuer à tirer les prix vers le bas. Les nouveaux GPU des deux frères ennemis seront annoncés au printemps alors si votre matos tient toujours la route, pas la peine de le changer maintenant.

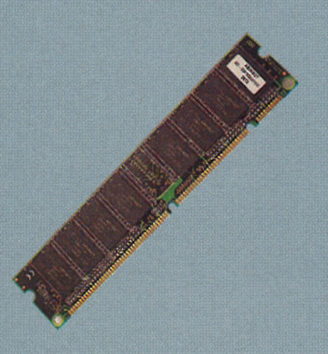
Config 1 : GeForce4 Ti4200 128 Mo AGP 8x, environ 100 euros TTC
Config 2 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 160 euros TTC ou GeForce FX 5700 Ultra, environ 220 euros TTC
Config 3 : ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 300 euros TTC ou ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 360 euros TTC

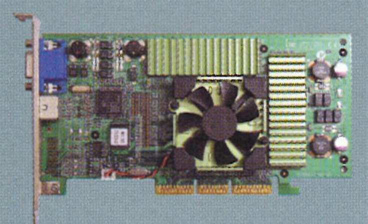
Le modem

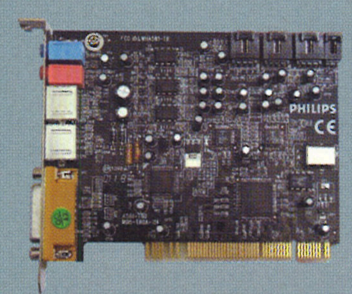
Pendant que certains se délectent de la chute vertigineuse du prix du haut débit en France, beaucoup se résignent de ne pouvoir être raccordés. C'est comme ça, la vie est injuste. Alors tant qu'à souffrir, autant le faire avec classe avec un modem externe de marque, histoire d'éviter les déconnexions et de maximiser son débit. Oui, je sais, maximiser 5 Ko/seconde ça fait rire. On a parfois la mémoire courte.

Config 1 et 2 : Modem interne 56K, environ 25 euros TTC
Config 3 : Modem externe 56K, environ 50 euros TTC











Le moniteur

Avec des 17 pouces LCD comme le Hyundai Q17 et l'Hercules Prophetview 920, on se sent de plus en plus tentés de passer au LCD. Ça prend moins de place, c'est plus facile à trimballer en LAN ou chez les potes, bref, ça semble idéal. Mais les cathodiques n'ont pas dit leur dernier mot. Les hauts de gamme ont la vie dure et restent les plus abordables pour les plus grandes surfaces.

Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 250 euros TTC
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 380 euros TTC
Config 3 : 17 pouces LCD Hyundai Q17, environ 470 euros TTC, 17 pouces LCD Hercules Prophetview 920 DVI, environ 500 euros ou encore 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 610 euros TTC

Le disque dur

Le Serial ATA commence tout doucement à décoller du côté des ventes. Je ne vais pas faire mon ronchon qui râle parce qu'on ne peut pas chaîner 128 disques par canal comme initialement prévu. On prend ce qui vient. Les 8 Mo de cache deviennent quasi indispensables pour booster les performances de la machine et rien que pour réduire les temps de chargements dans les jeux, ça vaut le coup. Mention spéciale aux nouvelles séries d'IBM/Hitachi, les 7K250 dont les performances prennent le dessus sur les autres marques.

Config 1 : 40 Go (7 200 trs/min), environ 60 euros TTC
Config 2 : 80 Go (7 200 trs/min), environ 70 euros TTC
Config 3 : 120 Go (7 200 trs/min, cache 8 Mo), environ 100 euros TTC

La RAM

Les fêtes passées, la RAM continue sa descente avec une baisse de 10 % ce mois-ci. Ça va faire des heureux. Comme toujours, prendre deux barrettes pour tous les chipsets Dual DDR. C'est-à-dire la totalité des cartes présentes dans le Top, sauf les Athlon 64. Pour éviter les problèmes, des barrettes de marque et de modèle identique sont conseillées. Samsung, Dan-Elec, Kingston ou encore Crucial, il y a du choix parmi les bonnes marques. Attention à la surenchère des mémoires « spécial overclocking » qui atteignent des fréquences certes faramineuses, mais avec des timings parfois trop élevés.

Config 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200, environ 80 euros TTC
Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200, environ 160 euros TTC



La carte son

Marre du son bon marché ? Envie de qualité ? Alors en attendant que le très désirable Envy24PT fasse son entrée sur les cartes mère du Top, on se repliera sur des bonnes cartes son. Creative et TerraTec restent deux valeurs sûres pour les audiophiles. Et pour les autres aussi hein, pas de jaloux.

Config 1 : SoundBlaster Audigy Player, environ 70 euros TTC
Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 70 euros TTC
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 100 euros TTC SoundBlaster Audigy2, environ 130 euros TTC

ET POKE ET PEEK

Joyeux anniversaire ! Joyeux anniversaire ! Joyeux anniversaire DOOM ! Joyyyyeeeeuuxx anniversaaaiiiiiree ! ZRAAKAKKAAKKKKVVVVRRRRRRRR Chlorp KRRAA Bleurg Arrrgll !!

Ahhh Doom… Souvenez-vous, il y a dix ans. Bon, O.K., décembre 1993 mais dans Joy, le test est en février 1994 et pis c'est tout. La tronçonneuse, moi, ça me met la larme de sang à l'œil. DOOM, quoi ! LE jeu qui enterrait tous les autres, le jeu qui devint culte, le jeu qui a payé les Ferrari de Romero ! Allez, un peu d'histoire : en 1991, John Carmack et John Romero fondent officiellement id Software. En gros, « id : en théorie psychanalytique, une des trois parties de la psyché qui est complètement inconsciente et source de l'énergie psychique, dérivée des besoins et des





Oh non ! Un dragon ! Ouais, on y croit tous. C'est comme les fausses bornes de RV en arcade… Honteux.

comportements instinctifs. » Bien. J'ai rien compris. J'ai toujours cru que ça voulait juste dire « Idée » moi… Bref : en 1992, après Wolfenstein 3D, alors que tout le monde travaille sur Spear of Destiny, Carmack n'est toujours pas content. Il bosse à fond sur un meilleur moteur, celui du futur Doom (le nom vient d'une réplique de Tom Cruise dans « la Couleur de l'argent »). Tom Hall, éternel compagnon de Romero même dans la chute, cherche à imposer une histoire au jeu. Ah ah ah, une histoire dans Doom ! Finalement, il ira bosser sur autre chose. Carmack et Romero veulent faire simple. Du beau, du bon, du bourrin. Fin 93, c'est réussi : une tonne de monstres, dont le fameux cyberMinotaure. Des niveaux variés, bien construits et fluides, des armes



Si tout le monde refilait ce genre de plan aussi facilement, le pauvre Tbf perdrait son travail.

géniales : le magnifique shotgun, les explosions de plasma, rahhh ! La possibilité de jouer en réseau aussi ! Qui a fait mieux que Doom, hein ? Qui ?

DITES-LE SI JE VOUS GONFLE AVEC DOOM…

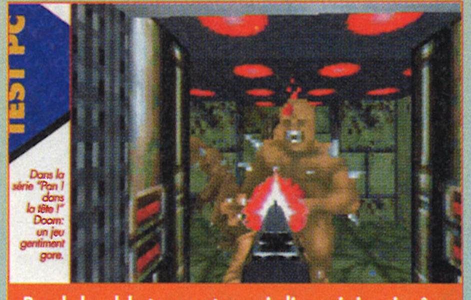
Ah oui, il y a quand même deux ou trois autres trucs marrants dans ce numéro 46. Pas mal de bons jeux d'aventure une fois de plus, j'aurais fait de la tune moi à l'époque tiens : Police Quest IV, Kyrandia 2 ou Simon The Sorcerer. Sans compter le bon test de Lawnmower Man, qui est une vraie première : une licence qui accouche d'un jeu meilleur que le film « le Cobaye » c'était pas très difficile de faire mieux, je sais). Juste un coup d'œil à la rubrique Réalité virtuelle, toujours aussi risible, avec les pires arnaques que la mode produisait. Nan mais regardez la gueule du montage,



Hébé, la notation de Joystick, ça ressemblait aux résultats du Loto.



trop comique. Oh bah ça c'est rigolo aussi : un document de développeur dévoilé au public pour la preview de Skeleton Krew (Core design, RIP. Ah, Tbf me dit qu'ils bougent encore). C'est quand même la carte d'un niveau entier de leur jeu. J'imagine mal les développeurs de maintenant refiler ne serait-ce qu'une esquisse de leur gameplay. Enfin, c'est surtout les éditeurs qui surveillent tout



Pas de headshot en ces temps jadis, mais je suis sûr que Carmack y pensait déjà.

ça de très près. Il y en a des plus cool que d'autres, notez. Moi j'ai déjà essayé de me faufiler dans des bureaux, sous prétexte de pause pipi, pendant certaines présentations de jeux. Je voulais juste trouver un petit visuel ou une interview. Grave erreur… Je n'oublierai jamais les chiens. Ni les barbelés. Ni les mutants psioniques de l'Enfer ! Et la douleur. Oh mon dieu LA DOULEUR ! ARHHH DOOM !!

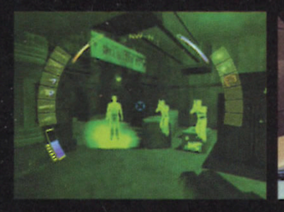
FUMBLE

NÉGOCIER
APPELER LE PATRON
AMENER UNE COPINE
ACHETER
OFFRIR DES FLEURS
SHOOTER
S'INFILTRER
FRAPPER
PROPOSER UNE CLOPE

DISCO NIGHT 2000

OBJECTIF_ENTRER

JOUER EST UNE QUESTION DE CHOIX...









WWW.DEUSEX.COM





